



**Ανοιχτό Πανεπιστήμιο Κύπρου**  
Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών

*Θεατρικές Σπουδές*

**Μεταπτυχιακή Διατριβή**

*Εννοιολογήσεις και πρακτικές του ενεργοποιημένου και συμμετοχικού  
θεατή στο σύγχρονο θέατρο*

Ελένη Ξενάκη

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια  
Μαρία Κονομή

Ιανουάριος 2022

**Ανοιχτό Πανεπιστήμιο Κύπρου**  
Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών

*Θεατρικές Σπουδές*

**Μεταπτυχιακή Διατριβή**

*Εννοιολογήσεις και πρακτικές του ενεργοποιημένου και συμμετοχικού  
θεατή στο σύγχρονο θέατρο*

Ελένη Ξενάκη

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια  
Μαρία Κονομή

Η παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή υποβλήθηκε προς εκπλήρωση των απαιτήσεων για απόκτηση μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών στις Θεατρικές Σπουδές από τη Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών του Ανοικτού Πανεπιστημίου Κύπρου.

Ιανουάριος 2022

**ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Η παρούσα Μεταπτυχιακή Διατριβή (Μ.Δ.) εκπονήθηκε στο τμήμα Θεατρικών Σπουδών του Ανοιχτού Πανεπιστημίου Κύπρου, υπό την επίβλεψη της καθηγήτριας κας Μαρίας Κονομή. Στην μελέτη αυτή διερευνήθηκαν οι εννοιολογήσεις και οι πρακτικές του ενεργοποιημένου και συμμετοχικού θεατή στο σύγχρονο θέατρο με βάση τις προτάσεις σημαντικών σκηνοθετών του μοντέρνου, του μεταπολεμικού και του σύγχρονου θεάτρου, καλύπτοντας μια μεγάλη περίοδο του εικοστού αιώνα –από την εποχή του Μπρεχτ και του Αρτώ– έως και την πρόσφατη πανδημική περίοδο στον εικοστό πρώτο αιώνα.

Η εργασία αποτελείται από τρία κεφάλαια. Στο πρώτο, γίνεται μια ανασκόπηση ως προς τις εννοιολογήσεις του όρου “ενεργοποιημένος θεατής” όπως δόθηκαν από σκηνοθέτες όπως οι: Αρτώ, Μπρεχτ, Γκροτόφσκι, Μπρουκ και Μπόάλ. Η ανάλυση επικεντρώθηκε γύρω από τους άξονες του χώρου, του κειμένου, της σκηνογραφίας και της σχέσης ηθοποιού-θεατή, με τους οποίους πειραματίστηκε ο εκάστοτε δημιουργός. Ενδεικτικά αναλύονται και ορισμένες παραστάσεις, όπου εφαρμόστηκαν οι παραπάνω θεωρήσεις. Στο δεύτερο κεφάλαιο, η έρευνά μας εστιάζεται στο θέατρο της Εμβύθισης, στο Διαδραστικό και το Διαμεσικό θέατρο, κάνοντας μία απόπειρα να σκιαγραφηθεί η σχέση θεάτρου και τεχνολογίας στην προ-Covid εποχή, αλλά και συνακόλουθα το πως επηρεάζεται η σχέση της θέασης. Οι παραστάσεις που επιλέχθηκαν κάνουν εκτεταμένη χρήση τεχνολογικών μέσων, στηρίζονται σε αυτά ή/και έχουν ως θέμα τους την τεχνολογική ανάπτυξη. Στο τελευταίο κεφάλαιο, έγινε απόπειρα να καταγραφούν οι πρώτες καλλιτεχνικές αντιδράσεις μέσα στις συνθήκες της πανδημίας του Covid-19 και το πως οι καλλιτέχνες προσπάθησαν να προσεγγίσουν το κοινό, είτε με τα νέα υγειονομικά πρωτόκολλα είτε εξ αποστάσεως. Στο κεφάλαιο αυτό αξιοποιήθηκαν τα πορίσματα της πρωτογενούς μου έρευνας, μέρος της οποίας περιλαμβάνεται και στο Παράρτημα. Για το σκοπό της συγκεκριμένης διερεύνησης αναλύθηκε η παράσταση του D. Verhoeven *You are here*, όπως αυτή πραγματοποιήθηκε το καλοκαίρι του 2020 με τα τότε ισχύοντα μέτρα πρόληψης, ενώ πραγματοποιήθηκαν συνεντεύξεις με τις σκηνοθέτιδες Ε. Βογιατζάκη και Ε. Παπακωνσταντίνου και μία δειγματοληπτική ποσοτική έρευνα στο κοινό της παράστασης *Traces of Antigone*, τον Οκτώβρη του 2021 με στόχο να σκιαγραφηθεί ο θεατής της νέας αυτής μορφής θεάτρου. Τέλος, στο Παράρτημα παρατίθενται οι απομαγνητοφωνημένες συνεντεύξεις, το ερωτηματολόγιο που μοιράστηκε στους θεατές και τα διαγράμματα ποσοστάσεων από τα δεδομένα της έρευνας.

## SUMMARY

This Master's Thesis (M.D.) was submitted to the Department of Theatre Studies of the Open University of Cyprus, and was realized under the supervision of Professor Maria Konomi.

The thesis focuses on the different conceptualisations and practices of the "activated spectator" by several influential directors in modern and contemporary theatre covering a period from mid twentieth century –from the time of Brecht and Artaud– to the twenty-first century and the early period of the Covid-19 pandemic.

The thesis consists of three chapters. The first chapter reviews the conceptualisations of the term 'activated spectator' as give by Artaud, Brecht, Grotowski, Brooke and Boal. Our analysis was centered around the axes of space, text, scenography and the actor-spectator relationship as areas of important experimentation. Several performances are analysed exemplifying these conceptual applications in practice. The second chapter, focuses on Immersive Theatre, Interactive Theatre and Intermedia Theatre, in an attempt to outline the relationship between theatre and technology in the pre-Covid era and its impact on spectatorship. The performances discussed have been selected on the basis of their extensive use of technology: most rely on technology and/or are thematically related to it. In the final chapter, which draws on the primary research presented in the Appendix, an attempt was made to map out some of the early responses to the Covid-19 situation during which artists started using new sanitary protocols or remote performance in order to be able to reach their audiences. To provide further support, we also analyzed the performance *You are here* by D. Verhoeven, which took place in the summer of 2020 respecting the prevention measures officially required at the time. Interviews with directors E. Voyatzaki and E. Papakonstantinou and a sample quantitative survey of the audience of the performance *Traces of Antigone* (October 2021) were also included in order to profile the audience of this new form of theatre. Finally, the Appendix includes the transcribed interviews, the questionnaire distributed to the audience and the survey percentage pies.

## Ευχαριστίες

Η παρούσα εργασία εκπονήθηκε στο τμήμα Θεατρικών Σπουδών του Ανοιχτού Πανεπιστημίου Κύπρου, υπό την επίβλεψη της Καθηγήτριας κας Μαρίας Κονομή. Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά την κυρία Κονομή για τη συνεχή στήριξη και την πολύτιμη βοήθεια της σε όλη τη διάρκεια της προσπάθειάς μου και τον κύριο Βάιο Λιαπή για τη συμβολή του το τελευταίο διάστημα της κατάθεσης της διατριβής μου. Η παρουσία τους έκανε την πορεία αυτή εφικτή και εξομάλυνε πολύ τη διαδρομή μέχρι την ολοκλήρωση της διατριβής.

Ευχαριστώ από καρδιάς την Αντρη Παύλου, που συμπορευτήκαμε καθ'όλη τη διάρκεια του Μεταπτυχιακού Προγράμματος, μου έκανε το ταξίδι αυτό ευχάριστο, δημιουργικό, ενθουσιώδες και γεμάτο όνειρα.

Την αγαπημένη μου Χριστιάνα, για τα χρόνια που εξελισσόμαστε μαζί σαν σπουδαστές, αλλά κυρίως σαν άνθρωποι και για τη σημαντική συμβολή της στην παρούσα διατριβή και τη ζωή μου.

Τέλος, την οικογένειά μου, Νίκο, Ελένη και Γιώργο, τους φίλους Μαίρη Σ., Μαρία Μ., Χρύσα Κ., Παντελή Λ., τη μικρή Αποστολία, Μαρία Φ., Δήμητρα Μ., Δήμητρα Ν., Ιωάννα Ι., Μαρίζα Κ., Ελισάβετ Σ., Σταματία Κ. και το Βασίλη. Η παρουσία σας γύρω μου και η αγάπη σας ήταν καθοριστικές για να ολοκληρώσω τις σπουδές μου.

## **Περιεχόμενα**

Εισαγωγή.....	7-8
---------------	-----

1. Οι εννοιολογήσεις του ενεργοποιημένου θεατή στο θέατρο της Σκληρότητας, το Φτωχό θέατρο, το Αόρατο θέατρο, το Επικό θέατρο και το θέατρο Forum από σκηνοθέτες δημιουργούς του 20ού αιώνα.....	9
1.1 Ο ενεργοποιημένος θεατής στο θέατρο της Σκληρότητας του Α. Αρτώ.....	11-13
1.2 Ο ενεργοποιημένος θεατής στο Επικό θέατρο του Μπέρτολτ Μπρεχτ.....	14-15
1.3 Ο ενεργοποιημένος θεατής στο Φτωχό θέατρο του Γ. Γκροτόφσκι.....	16-18
1.4 Ο ενεργοποιημένος θεατής στο Αόρατο θέατρο του Πήτερ Μπρουκ.....	19-21
1.5 Ο ενεργοποιημένος θεατής στο θέατρο Forum του Αουγκούστο Μποάλ.....	21-25
2. Οι εννοιολογήσεις και πρακτικές του ενεργοποιημένου θεατή στο θέατρο της Εμβύθισης “Immersive Theatre”, Διαδραστικό θέατρο (Interactive Theatre) και στο θέατρο της Διάχυσης (Pervasive Theatre) .....	26
2.1 Το θέατρο της Εμβύθισης και η παράσταση των Punchdrunk, Sleep No More.....	26-30
2.2 Το Διαδραστικό θέατρο και η παράσταση των dreamthinkspeak, One day, Maybe.....	31-33
2.3 Pervasive Theatre, η πειραματική παράσταση Hopscotch Highway.....	34-36
3. Οι εννοιολογήσεις του ενεργοποιημένου θεατή στο θέατρο την περίοδο της Πανδημίας... 37	
3.1 Dries Verhoeven, η παράσταση You are Here.....	38-40
3.2 Καλλιτεχνικές απόπειρες στην Ελλάδα: Εμμανουέλα Βογιατζάκη και Έλλη Παπακωνσταντίνου .....	41-48
4. Συμπεράσματα.....	49-50
Παραρτήματα.....	51
Α.Ερωτηματολόγιο.....	51-55
Β.Στατιστικά στοιχεία έρευνας.....	55-62
Γ. Συνεντεύξεις.....	62-89
Βιβλιογραφία.....	89-91

## Εισαγωγή

Στην μελέτη αυτή διερευνήθηκαν οι εννοιολογήσεις και οι πρακτικές του ενεργοποιημένου και συμμετοχικού θεατή στο σύγχρονο θέατρο με βάση τις προτάσεις σημαντικών σκηνοθετών του μοντέρνου, του μεταπολεμικού και του σύγχρονου θεάτρου, καλύπτοντας μια μεγάλη περίοδο του εικοστού αιώνα, –από την εποχή του Μπρεχτ και του Αρτώ–, έως και την πρόσφατη πανδημική περίοδο στον εικοστό πρώτο αιώνα. Σε όλη την ιστορία του ανθρώπινου πολιτισμού,

το καλλιτεχνικό κοινό καθώς και η διαδικασία της θέασης αποτελούν έννοιες ρευστές που δυσκολεύουν την εξαγωγή γενικών συμπερασμάτων. Καθώς το κοινό και τα μοτίβα συμπεριφοράς του αλλάζουν με τον χρόνο, η πρόσβαση και η ανάλυση των δεδομένων είναι δύσκολη, και είναι σχεδόν αδύνατο να οδηγηθεί κανείς σε γενικευμένα ασφαλή συμπεράσματα. Το σύνολο των άτυπων κανόνων που διέπουν τη συμπεριφορά του θεατρικού κοινού αναδύθηκε για πρώτη φορά στο δεύτερο μισό του 19ου αιώνα (Heim 2016: 43). Εν συνεχεία, στο μεγαλύτερο μέρος του 20<sup>ου</sup> αιώνα, μια σειρά άλλων παραγόντων οδήγησε το κοινό σταδιακά να υιοθετήσει έναν πιο ωχρό και συντηρητικό ρόλο σε σχέση με τη σκηνική δράση (Heim 2016: 44). Ενδεικτικά αναφέρονται: η ιεροποίηση των τεχνών, οι αλλαγές στο φωτισμό και την αρχιτεκτονική του θεάτρου, η τάση προς το Ρεαλισμό, τόσο στα θεατρικά κείμενα όσο και στην υποκριτική, αλλά και η δημοτικότητα του θεάτρου ως μέσο ψυχαγωγίας της αστικής τάξης (Heim 2016: 44-45).

Παρά το φαινομενικά παθητικό ρόλο που είχε υιοθετήσει το κοινό στις αρχές του 20ού αιώνα εξαιτίας της επικράτησης του ρεαλιστικού-νατουραλιστικού θεάτρου, ορισμένοι θεατρικοί δημιουργοί αποπειράθηκαν να ενεργοποιήσουν το θεατή πειραματιζόμενοι συχνά με το χώρο, το κείμενο, τη σκηνογραφία και τη σχέση ερμηνευτή-θεατή. Με στόχο να αλλάξουν την τυποποιημένη σχέση θέασης και τις ψευδαισθητικές συμβάσεις όπως επικράτησαν από το θέατρο του τέταρτου τοίχου, σκηνοθέτες όπως ο Αρτώ, ο Μπρεχτ, ο Γκροτόφσκι, ο Μπρουκ και ο Μποάλ έθεσαν τις βάσεις για μια ανανεωμένη και πιο ενεργοποιημένη επικοινωνία με το θεατρικό κοινό.

Στη συνέχεια, η άνοδος της τεχνολογίας και η ευρεία χρήση της στην καθημερινότητα, έδωσε νέες επιλογές πειραματισμού στους δημιουργούς. Η Εμβύθιση, ως τεχνική συμμετοχής του κοινού δέχτηκε πολλές κριτικές καθώς ήρθε ως δάνειο από τα βιντεοπαιχνίδια, ενώ το Διαδραστικό θέατρο προκαλεί ερωτήματα ως προς το κατά πόσο η συμμετοχή του κοινού αλλάζει όντως το καλλιτεχνικό δημιούργημα.

Τέλος το 2020, η ανθρωπότητα έρχεται αντιμέτωπη με την πανδημία του Covid-19. Οι δυνατότητες θέασης αλλάζουν ριζικά με την κοινωνική αποστασιοποίηση και η τεχνολογία σταδιακά μετατρέπεται από πεδίο πειραματισμού σε αναγκαίο μέσο, θέτοντας νέα ερωτήματα για τον ορισμό της οντολογίας του θεάτρου και της συνθήκης της ζωντανής θέασης.

Η συγκεκριμένη μεταπτυχιακή διατριβή δομήθηκε από τρία κεφάλαια. Στο πρώτο, γίνεται μια ανασκόπηση ως προς τις εννοιολογήσεις του όρου “ενεργοποιημένος θεατής” όπως δόθηκαν από σκηνοθέτες όπως οι: Αρτώ, Μπρεχτ, Γκροτόφσκι, Μπρουκ και Μποάλ. Η ανάλυση επικεντρώθηκε γύρω από τους άξονες του χώρου, του κειμένου, της σκηνογραφίας και της σχέσης

ηθοποιού-θεατή, με τους οποίους πειραματίστηκε ο εκάστοτε δημιουργός. Ενδεικτικά αναλύονται και ορισμένες παραστάσεις, όπου εφαρμόστηκαν οι παραπάνω θεωρήσεις. Στο δεύτερο κεφάλαιο, η έρευνα εστιάζει στο θέατρο της Εμβύθισης, στο Διαδραστικό και το Διαμεσικό θέατρο, κάνοντας μία απόπειρα να σκιαγραφηθεί η σχέση θεάτρου και τεχνολογίας στην προ-Covid εποχή, αλλά και συνακόλουθα το πως επηρεάζεται η σχέση της θέασης. Οι παραστάσεις που επιλέχθηκαν κάνουν εκτεταμένη χρήση τεχνολογικών μέσων, στηρίζονται σε αυτά ή/και έχουν ως θέμα τους την τεχνολογική ανάπτυξη. Στο τελευταίο κεφάλαιο, έγινε απόπειρα να καταγραφούν οι πρώτες καλλιτεχνικές αντιδράσεις μέσα στις συνθήκες της πανδημίας του Covid-19 και το πως οι καλλιτέχνες προσπάθησαν να προσεγγίσουν το κοινό, είτε με τα νέα υγειονομικά πρωτόκολλα είτε εξ αποστάσεως. Στο κεφάλαιο αυτό αξιοποιήθηκαν τα πορίσματα της πρωτογενούς μου έρευνας, μέρος της οποίας περιλαμβάνεται και στο Παράρτημα. Για το σκοπό της συγκεκριμένης διερεύνησης αναλύθηκε η παράσταση του D. Verhoeven *You are here*, όπως αυτή πραγματοποιήθηκε το καλοκαίρι του 2020 με τα τότε ισχύοντα μέτρα πρόληψης, ενώ πραγματοποιήθηκαν συνεντεύξεις με τις σκηνοθέτιδες Ε. Βογιατζάκη και Ε. Παπακωνσταντίνου και μία δειγματοληπτική ποσοτική έρευνα στο κοινό της παράστασης *Traces of Antigone*, τον Οκτώβρη του 2021 με στόχο να σκιαγραφηθεί ο θεατής της νέας αυτής μορφής θεάτρου. Τέλος, στο Παράρτημα παρατίθενται οι απομαγνητοφωνημένες συνεντεύξεις, το ερωτηματολόγιο που μοιράστηκε στους θεατές και τα διαγράμματα ποσοστώσεων από τα δεδομένα της έρευνας.

## Κεφάλαιο 1

Οι εννοιολογήσεις του ενεργοποιημένου θεατή στο *θέατρο της Σκληρότητας*, το *Φτωχό θέατρο*, το *Επικό θέατρο*, το *Αόρατο θέατρο* και το *θέατρο Forum* από σκηνοθέτες δημιουργούς του 20ού αιώνα

Στην παρούσα ενότητα αναφέρομαι στις διαφορετικές εννοιολογήσεις που δόθηκαν από ορισμένους σκηνοθέτες στον όρο “ενεργοποιημένος θεατής”. Θα αναλυθεί η προσέγγιση του Α. Αρτώ, του Γ. Γκροτόφσκι, του Μ. Μπρεχτ, του Π. Μπρουκ και του Α. Μπόάλ, ως οι πιο αντιπροσωπευτικές τάσεις του τρόπου που οι σκηνοθέτες επεδίωξαν να ενεργοποιήσουν το θεατή του 20ού αιώνα.



### 1.1 Ο ενεργοποιημένος θεατής στο θέατρο της Σκληρότητας του Α. Αρτώ

Το 1938, ο Αντονέν Αρτώ δημοσιεύει το μανιφέστο του *Το θέατρο και το είδωλό του*, που αφορά ένα νέο είδος θεάτρου, το θέατρο της Σκληρότητας. Επισημαίνει την ανάγκη δημιουργίας μιας νέας θεατρικής γλώσσας που θα επαναφέρει τη βασική αξία της θεατρικής πράξης, δηλαδή τη μαγική σύνδεση με την πραγματικότητα και τον κίνδυνο (Αρτώ 1992: 102). Κατά τον Αρτώ η σκληρότητα είναι το βασικό μέσο ενεργοποίησης των αισθήσεων. Η θεατρική πράξη δεν στοχεύει στο πνεύμα και την αντίληψη του θεατή αλλά σε μια βαθύτερη δεκτικότητα, όμοια με αυτή που προκαλεί η ποίηση και η μαγεία (Αρτώ 1992: 102). Για να επιτευχθεί αυτό το κοινό θα πρέπει να είναι απόλυτα προσηλωμένο. Αν και η προσήλωση μπορεί να σχετιστεί άμεσα με την παθητικότητα, το *θέατρο της Σκληρότητας* επικεντρώνεται στην ενεργοποίηση του υποσυνείδητου του θεατή, δημιουργώντας ένα ασφαλές οραματικό περιβάλλον, όπου ο θεατής μπορεί να έρθει σε επαφή με τα βαθύτερα ένστικτα του. Το θέαμα, λοιπόν, αποτελεί μια χαοτική σύνθεση ονειρικών εικόνων δοσμένη με βίαιη δριμύτητα ώστε το κοινό να βρει μέσα από “τον έρωτα, το έγκλημα, τα ναρκωτικά τον πόλεμο ή την επανάσταση”, την ποίηση (Αρτώ 1992: 137).

Για να επιτευχθεί η απελευθέρωση του υποσυνείδητου, ως προς το θεατρικό κείμενο, ο Αρτώ προτείνει την αποτίναξη της δικτατορίας του συγγραφέα (Αρτώ 1992: 138) εστιάζοντας σε θέματα συμπαντικά που έχουν παγκόσμια απήχηση και άμεση σχέση με τις ρίζες του ανθρώπου, μεταμφιεσμένα σε σύγχρονα. Η νέα θεατρική γλώσσα του Αρτώ, αποσυνδέει το λόγο από τη διανοητική του διάσταση και επενδύει σε κινήσεις, σήματα και σύμβολα που παίρνουν ποιητική διάσταση. Ουσιαστικά, πρόκειται για μια σύνθεση λεκτικών και μη λεκτικών σημάτων, που ενεργοποιούν το μυαλό του θεατή ώστε να επιτρέψουν την ανάδυση ονειρικών εικόνων. Η ευθύνη αυτής της σύνθεσης αφορά το σκηνοθέτη και τον ηθοποιό, επανεξετάζοντας την αυθεντία του θεατρικού συγγραφέα.

Ως προς το θεατρικό χώρο, προτείνεται η κατάργηση διαχωρισμού σκηνής και πλατείας ενώ ο θεατής τοποθετείται σε περιστρεφόμενα καθίσματα με την παράσταση ουσιαστικά να τον κυκλώνει (Αρτώ 1992: 108). Το θέαμα εκμεταλλεύεται το χώρο σε όλα τα πιθανά επίπεδα βάθους και ύψους, με τη δημιουργία διάφορων χώρων αποκλειστικά για τους ηθοποιούς, όπως οι τέσσερις γωνίες του χώρου ή με ειδικά διαμορφωμένους εξώστες (Αρτώ 1992: 109). Όσον αφορά το φωτισμό, με τη διάχυση της δράσης, επιτυγχάνεται και η διάχυση του φωτισμού, που ενίοτε

συμπεριλαμβάνει και το κοινό, κάνοντας ακόμα πιο δυσδιάκριτο το διαχωρισμό του από το σκηνικό γίνεσθαι.

Από σκηνογραφικής άποψης, προτείνεται οι ερμηνευτές να παίζουν μπροστά σε ασβεστωμένους τοίχους, χωρίς σκηνικό διάκοσμο. Η σκηνογραφία αντικαθίσταται από ενδύματα τελετουργίας, υπερμεγέθη μουσικά όργανα και συμβολική “μεταμφίεση” αντικειμένων (Αρτώ 1992: 103).

Στο θέατρο της Σκληρότητας, η επιτυχία του θεάματος έγκειται στην αποτελεσματικότητα του ηθοποιού, ωστόσο του αφαιρείται η δυνατότητα λήψης πρωτοβουλιών και προτείνεται η απόλυτη υπηρετηση στο ρυθμό του θεάματος (Αρτώ 1992: 139). Ο Αρτώ δεν δίνει περαιτέρω πληροφορίες για τη σχέση του ερμηνευτή με το κοινό, πέραν της παραμέτρου της τοποθέτησης στο χώρο.

Σε γράμμα του προς φιλικό του πρόσωπο για την παράσταση *Οι Τσέντσι*, ο Αρτώ αναφέρει ότι οι διάλογοι του έργου όπως τους διαμόρφωσε είναι ακραία βίαιοι και επιτίθενται ανοιχτά στις αντιλήψεις για την Κοινωνία, τη Τάξη, τη Δικαιοσύνη, τη Θρησκεία, την Οικογένεια και τη Χώρα (Blin 1972: 91) Επισημαίνει ότι περιμένει τη βίαιη αντίδραση του κοινού στο θέαμα (Blin 1972: 124 ). Οι σκέψεις του Αρτώ επιβεβαιώθηκαν από τους κριτικούς της εποχής, από τους οποίους μπορούμε να υποπτευθούμε την αντίδραση του κοινού στις επιλογές του, αλλά και να κρίνουμε αν εν τέλει κατόρθωσε την ενεργοποίηση του υποσυνείδητου που οδηγεί σε σύνδεση με τον πιο ενστικτώδη εαυτό του θεατή, μέσω της σκληρότητας. Σύμφωνα με τον Jouvet, ο Αρτώ παίζει κόντρα στο κοινό μια παράσταση που δεν έχει φτιαχτεί για να ευχαριστήσει αλλά για να προβληματίσει και να πηλώσει το θεατή (Cameron, Ferz 1945: 21). Στην παράσταση επικρατεί ο παροξυσμός, η ωμότητα και ο θυμός, εντούτοις ο Τσέντσι -όπως τον ερμήνευσε ο Αρτώ βγαίνει παρανοϊκός και βλάσφημος- κέρδισε τη συμπάθεια του κοινού (Cameron, Ferz 1945: 22). Εξαιτίας όλων αυτών των υπερβολών στην έκφραση άλλες κριτικές ήταν ακόμα πιο σκληρές όπως αυτή στη *La Revue de Paris* όπου χαρακτηρίζεται ο σκηνικός διάκοσμος ως παράξενος, που θυμίζει έντονα Ντε Κίρικο, ενώ ο ήχος βρίθει χυδαιότητας, χαρακτηρίζοντας τη μουσική ως “αυτά τα ροχαλητά, οι χτύποι και να σφυρίγματα που ο κύριος Ντεζορμέ ονομάζει μουσική” και τη χρήση του λόγου ως “ασυνάρτητες ερασιτεχνικές κραυγές” (Cameron, Ferz 1945: 22). Είναι προφανές ότι ο Αρτώ κατάφερε να ενεργοποιήσει το κοινό σοκάροντάς το και φλερτάροντας με τα όρια του ηθικού, αντί ωστόσο να το παρασύρει στον κόσμο των ενστίκτων προκάλεσε αισθήματα αηδίας με αποτέλεσμα η παράσταση να κατέβει μετά από δεκαεπτά μέρες.



*Les Cenci, 1935*

## 1.2 Ο ενεργοποιημένος θεατής στο *Επικό θέατρο* του Μπέρτολτ Μπρεχτ.

Το *Επικό Θέατρο*, όπως ξεκίνησε να σχηματίζεται από τον Πισκάτορ και στη συνέχεια διαμορφώθηκε από τον Μπρεχτ, αποτελείται από μία ανάμειξη αφηγηματικών και δραματικών τεχνικών και συντίθεται από αυτόνομες, επεισοδιακές σκηνές. Ο Μπρεχτ εισάγει την τεχνική της «απο-οικειοποίησης-αποστασιοποίησης» (*Verfremdung*), σε μια προσπάθεια να καταργηθεί η θεατρική αυταπάτη με απότερο σκοπό να αποφευχθεί η ταύτιση του θεατή με τον ηθοποιό και τον ρόλο. Η πρώτη παράσταση, στην οποία δούλεψε πάνω στην έννοια της αποστασιοποίησης ήταν *Η Μάνα κουράγιο και τα παιδιά της*, 1941, στη Ζυρίχη (Production History, 2022).

Η συναισθηματική συμμετοχή του θεατή και κατ' επέκταση η ταύτισή του με τον χαρακτήρα που υποδύεται ο ηθοποιός εμποδίζουν το θεατή να ασκήσει προβληματισμό και αντικειμενική κριτική (Χάρτνολ 1980: 294). Οι χαρακτήρες του *Επικού Θεάτρου* μεταβάλλονται συχνά (λ.χ. τραγουδώντας μετά από κάποιο δραματικό μονόλογο κ.λ.π), ώστε να αποφευχθεί η ταύτιση του κοινού. Επιπλέον, τα έργα του Μπρεχτ βασίζονται στην ιστορικοποίηση, μια τεχνική που εσκεμμένα τοποθετεί το έργο στο παρελθόν, ώστε ο θεατής να καταφέρει να σκεφτεί κριτικά και να αξιολογήσει μέσα από το ιστορικό παρελθόν και το παρόν. Καταργείται η ψευδαίσθηση και το συναίσθημα ταύτισης του θεατή, και επισημαίνεται μεταβλητότητα της ανθρώπινης φύσης. Ο

**Commented [1]:**  
Χρειάζεται βιβλιογραφική παραπομπή.

κύριος στόχος είναι να καταργηθούν η συγκινησιακή συμμετοχή και τα συναισθήματα του θεατή, έτσι ώστε να έχει το περιθώριο κριτικής σκέψης (Στρούμπος :19). Σύμφωνα με τον Μπρεχτ:

*Τα έργα παίζονται συνήθως σαν να είχε η σκηνή τέσσερις τοίχους κι όχι τρεις. Ο τέταρτος βρίσκεται από την πλευρά που κάθεται το κοινό. Στο παλιό θέατρο έπαιζαν με τέταρτο τοίχο, σαν να μην υπήρχε κοινό. Στο δικό μας, το κοινό δεν έχει την ψευδαίσθηση ότι κοιτά από την κλειδαρότρυπα, αλλά του δίνεται η εικόνα ενός συμβάντος. (Μπρεχτ 2000, 179)*

Ο Μπρεχτ θεωρεί προβληματική την έννοια της ταύτισης καθώς την παρομοιάζει με “ύπνωση” (Μπρεχτ 2000: 2). Όπως επισημαίνει, ο στόχος του ηθοποιού δεν πρέπει να είναι να μαγέψει το κοινό ώστε να ταυτιστεί με το ρόλο, βάζοντας με αυτόν τον τρόπο τον εαυτό του αλλά και τους θεατές σε μια υπνωτιστική κατάσταση, αλλά αντίθετα οφείλει να αφήσει το κοινό σε απόλυτη ελευθερία (Μπρεχτ 1974: 32). Αναφέρει παράλληλα, ότι η ταύτιση δεν είναι το μοναδικό μέσο της τέχνης για να παράγει αισθήσεις και συναισθήματα (Μπρεχτ 2000: 7), ενώ η αποστασιοποίηση είναι εξίσου καθημερινά παρούσα στη ζωή μας, όπως η ταύτιση (Μπρεχτ 1974: 12). Στόχος του θεάτρου είναι να παρουσιαστούν οι σχέσεις των ανθρώπων και να γεγονότα μέσα στην πολυπλοκότητα, την πολυφωνία και την ποικιλομορφία που έχουν, -είτε μπορούν να λυθούν είτε όχι-, δίνοντας στο κοινό την ευκαιρία να εξάγει τα δικά του συμπεράσματα. Ο Μπρεχτ προτείνει μερικές τεχνικές αποστασιοποίησης σαν έναυσμα για εξέλιξη σε όλους τους θεατρικούς δημιουργούς: οι γυναίκες να υποδύονται αντρικούς ρόλους, τα παιδιά ρόλους ενηλίκων, οι ηθοποιοί να έχουν χαλαρούς τους μύες και να μην φαίνεται ότι φορτίζονται συναισθηματικά, ο φωτισμός να μην υποβάλλει τους θεατές παρά να συνοδεύει το έργο (Μπρεχτ 2000: 29).

### 1.3 Ο ενεργοποιημένος θεατής στο *Φτωχό Θέατρο* του Γ. Γκροτόφσκι.

Το 1962, στο θεατρικό χώρο όπου ο Γκροτόφσκι εργάζεται με τους ηθοποιούς του πάνω στο έργο *Acropolis*, προστίθεται ο διακριτικός τίτλος *Labotatorium*. Εδραιώνεται, με αυτόν τον τρόπο, η έννοια του πειραματικού εργαστηρίου θεάτρου που εισάγει μια νέα αντίληψη. Ο Γκροτόφσκι αντιπαρατίθεται στην τάση της εποχής, –το “θέατρο σύνθεσης” καλλιτεχνικών κλάδων ή αλλιώς *πλούσιο* θέατρο, όπως το ονομάζει–, το οποίο βρίθει από ψεγάδια και στερείται πνευματικής πρωτοτυπίας και αναζητά την ουσία του θεάτρου, απαλλαγμένου από τα επιπλέον στοιχεία, αυτό

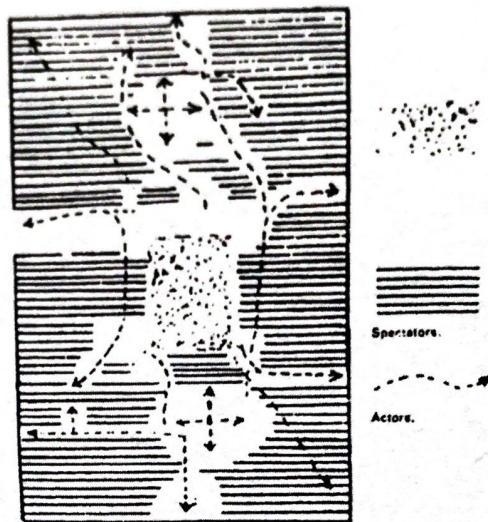
δηλαδή που ορίζει ως φτωχό θέατρο. Ο θεατής στον οποίο απευθύνεται είναι δομικό στοιχείο της παράστασης, όχι απλώς παρατηρητής (Γκροτόφσκι 2010: 51). Ο Γκροτόφσκι δεν ενδιαφέρεται να καλύψει τις πνευματικές ανάγκες του κοινού ή να το ψυχαγωγήσει αλλά να το φέρει σε μια αναμέτρηση-σύγκρουση με την παράσταση, οδηγώντας τον προς την αυτοεξέλιξη, την αναζήτηση της προσωπικής του αλήθειας και του σκοπού του στη ζωή (Γκροτόφσκι 2010: 51). Επιχειρεί δηλαδή την ενεργοποίηση της ενσυναίσθησης του θεατή, ώστε μετά την αναμέτρηση με την παράσταση, να τον ακολουθεί η αποκάλυψη μιας καθολικής αλήθειας για τον εαυτό του και τον κόσμο. Για την επιλογή του κειμένου της παράστασης, σημαντικό κριτήριο για τον Γκροτόφσκι είναι η καθολικότητα του νοήματος. Υποστηρίζει την επιλογή ενός κλασικού κειμένου, που μέσα από ένα είδος “βεβήλωσης” καθίσταται σύγχρονο ή ενός σύγχρονου κειμένου με στερεοτυπικό περιεχόμενο με απώτερο σκοπό να προσβληθούν οι κληρονομημένοι μύθοι που επικρατούν στο συλλογικό υποσυνείδητο (Γκροτόφσκι 2010: 54-55). Η επιλογή, συνεπώς, του κειμένου στοχεύει στο να ενεργοποιήσει πνευματικά το θεατή μέσω της σύγκρουσης με τα κοινωνικά θέσφατα.

Ως προς τον χώρο, υποστηρίζει την αναγκαιότητα ενός θεάτρου δωματίου (Γκροτόφσκι 2010, 53). Με απώτερο σκοπό την αμεσότητα μεταξύ ερμηνευτή και θεατή, που αποτελεί το δομικό στοιχείο του φτωχού θεάτρου, προτείνεται η κατάργηση της σκηνής, καταστρέφοντας τα σύνορα και τις αποστάσεις (Γκροτόφσκι 2010: 53). Για κάθε νέα παράσταση αναδιαμορφώνεται όλος ο χώρος, με γνώμονα την επιθυμητή σχέση ερμηνευτή-θεατή, ώστε να περιλαμβάνονται και αυτοί στην αρχιτεκτονική της δράσης (Γκροτόφσκι 2010: 25-26). Ως προς το φωτισμό, απορρίπτοντας τα φωτιστικά εφφέ, επιλέγει τη χρήση σταθερών πηγών φωτισμού, που συχνά περιλαμβάνουν και τους θεατές (Γκροτόφσκι 2010: 40). Καθιστώντας τους ορατούς, αρχίζουν αυτόματα να παίζουν ρόλο στην παράσταση (Γκροτόφσκι 2010: 41).

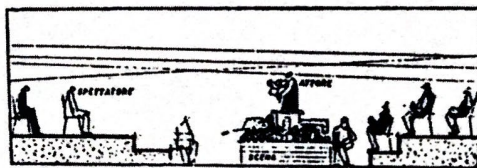
Από σκηνογραφικής άποψης, ο Γκροτόφσκι προτείνει την εξάλειψη των περιττών στοιχείων καθώς υποστηρίζει ότι μπορεί να υπάρξει θεατρική πράξη χωρίς μουσική, φωτισμό, κουστούμι και αυτόνομη σκηνογραφία (Γκροτόφσκι 2010: 41). Τα σκηνικά αντικείμενα που υπήρχαν στο χώρο δράσης, χρησιμοποιούνταν από τους ηθοποιούς, και δεν λειτουργούσαν διακοσμητικά, ενώ επιπροσθέτως τα κουστούμια αναδείκνυαν το σώμα του ηθοποιού ως κύριο μέσο έκφρασης (Γκροτόφσκι 2010: 51). Οι παραστάσεις του φτωχού θεάτρου αποτελούν ενδεδειγμένες διερευνήσεις της σχέσης ηθοποιού-θεατή (Γκροτόφσκι 2010: 26). Για κάθε παράσταση ο Γκροτόφσκι και οι συνεργάτες του προτείνουν μια νέα διάταξη ηθοποιών-θεατών που θα αναδείκνυε μια ποικιλία σχέσεων ανάμεσά τους (Γκροτόφσκι 2010: 19). Ο Γκροτόφσκι ορίζει το θέατρο ως “κάτι που

λαμβάνει χώρα ανάμεσα στο θεατή και τον ηθοποιό”, ενώ κρίνει αναγκαία την αμεσότητα μεταξύ τους παροτρύνοντας συχνά τους ηθοποιούς να παίζουν σε “απόσταση παλάμης” από τους θεατές, ώστε “να μπορούν να νιώθουν την ανάσα τους” (Γκροτόφσκι 2010: 53). Υπογραμμίζεται ότι χρέος του σκηνοθέτη είναι να διευθύνει και τα δύο σύνολα, ηθοποιούς και θεατές, καθώς η ολοκλήρωση του θεάματος προκύπτει από την αλληλεπίδραση τους.

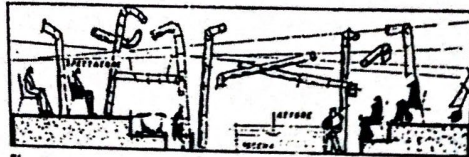
Στην παράσταση *Ακρόπολις*, ο Γκροτόφσκι με τη συνεργασία του σκηνογράφου Józef Szajna ενσωμάτωσε την ιδέα ενός στρατοπέδου συγκέντρωσης και η δράση διαχεόταν σε ολόκληρο τον χώρο, ανάμεσα στους θεατές (Γκροτόφσκι 2010: 209). Οι θεατές βρίσκονταν έξω από τη δράση, ωστόσο σε ενεργό ρόλο: είναι οι μη μνημένοι, με άλλα λόγια οι ζωντανοί. Στο έργο *Ακρόπολις* ο ηθοποιός μεταλλάσσεται από ζωντανό ον σε αντικείμενο, γλιστράει ακαριαία από τη μία πραγματικότητα στην άλλη, εξαφανίζεται ή πετάει, μπροστά στα μάτια των θεατών (Μπάρμπα 2004: 41 ). Τα ελάχιστα λειτουργικά σκηνικά αντικείμενα που θυμίζουν χωματερή με τα απομεινάρια ενός πολιτισμού (παλιοσίδερα και κιβώτια) και τα κουστούμια, διάτρητα τσουβάλια που μοιάζουν με ξεσκισμένη σάρκα (Γκροτόφσκι 2010: 214), συνηγορούν στο να πιστέψει ο θεατής ότι μπροστά του αποδομείται η Ακρόπολη ως κορωνίδα του πολιτισμού και οι μυθικοί ήρωες μετατρέπονται σε ανθρώπινα κουρέλια, καθώς σταδιακά οδηγούνται στην εξόντωση, σε ένα θάλαμο αερίων. Σύμφωνα με τη μαρτυρία του Μπάρμπα: “Παρακολουθώντας το *Ακρόπολις*, ένα αόρατο πέπλο από δάκρυα με έκανε να κοιτάζω προς τα μέσα, προς ένα μυστικό και άγνωστο δικό μου κομμάτι. Το θέατρο είναι μια φωτιά που χρειάζεται ξύλα για να ανάψει: το σώμα και την ψυχή του ηθοποιού. Η φλόγα ξεπεταγόταν από τον ηθοποιό φωτίζοντας ένα κρυμμένο κομμάτι του εαυτού μου” (Μπάρμπα 2004: 42).



59.



60.



61.

Σχέδια του Józef Szajna για την παράσταση  
*Ακρόπολις*, 1962 σε σκηνοθεσία Jerzy Grotowski

#### 1.4 Ο ενεργοποιημένος θεατής στο *Αόρατο θέατρο* του Πήτερ Μπρουκ

Στο *Αόρατο Θέατρο*, ο Μπρουκ εστιάζει στην ενεργοποίηση της φαντασίας του θεατή. Ο Μπρουκ πειραματίστηκε με την ιδέα του ‘άδειου χώρου’, υποστηρίζοντας ότι ο ρεαλισμός δεν έχει θέση στο θέατρο καθώς περιορίζει τη φαντασία του θεατή (Μπρουκ 1998: 44). Ο θεατής τείνει να θεωρήσει ως πραγματικό τα δεδομένα του θεατρικού κειμένου όπως αυτό διατυπώνεται μέσα από τις εξαιρετικές ικανότητες του ηθοποιού και τη δυνατότητα του να δημιουργήσει έναν δεσμό ανάμεσα στη δική του φαντασία και αυτή του θεατή (Μπρουκ 1998: 45-46). Εστιάζοντας στον εσωτερικό ρυθμό της παράστασης και στη συνεχή διατήρηση του ενδιαφέροντος του θεατή ο Μπρουκ υποστηρίζει ότι ο θεατής συμμετέχει διαρκώς μέσα από την αφυπνισμένη παρουσία του. Ο Μπρουκ, κατά την μακροχρόνια πορεία του στο θέατρο, σκηνοθέτησε πάρα πολλά κείμενα και κατάφερε η ομάδα του να παίξει σε πολυάριθμους θεατρικούς χώρους. Για εκείνον βάση του θεάτρου είναι η ζωντανή και ουσιαστική σχέση με τους συνανθρώπους μας, η οποία επιτυγχάνεται με κατάργηση της απόστασης, εξωτερικής και εσωτερικής (Μπρουκ 1998: 46-48). Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει “σημασία δεν έχει ο χώρος στη θεωρία αλλά ο χώρος στην πράξη” (Μπρουκ 1998: 14). Για να είναι πετυχημένη μία παράσταση ώστε να κερδίσει και να διατηρήσει αφυπνισμένο το θεατή οφείλει να διατηρεί μια οικουμενικότητα, να είναι αντιληπτή πρακτικά και συναισθηματικά ακόμα και σε ετερόκλητο πολιτιστικά κοινό (Μπρουκ 1998: 56-57). Θα ήταν ασφαλές να συμπεράνουμε ότι δεν έχει τόσο μεγάλη σημασία η επιλογή του κειμένου όσο του πως μεταφέρεται και επαληθεύεται η ουσία του κατά την αλληλεπίδραση του κοινού με τον ηθοποιό.

Εισηγητής της ιδέας του ‘άδειου χώρου’, ο Μπρουκ υποστηρίζει ότι μόνο μέσα στο κενό δίνεται η δυνατότητα να αναδυθούν νέες ιδέες (Μπρουκ 1998: 15). Σε αντίθεση με τον κινηματογράφο, όπου ο ρεαλισμός κρίνεται απαραίτητος και η απουσία σκηνογραφίας σπάνια λειτουργεί υπέρ της ταινίας, στο *Αόρατο θέατρο* ο θεατής εφοδιάζεται με μια άδεια σκηνή που του επιτρέπει να φανταστεί οτιδήποτε του προταθεί (Μπρουκ 1998: 72). Το κείμενο έρχεται στη συνέχεια να καθοδηγήσει τη φαντασία του θεατή για το χώρο, τον τόπο, τα πρόσωπα.

Η τριπλή σχέση του ηθοποιού με τον εαυτό του, τον συνεργάτη του επί σκηνής και τον θεατή είναι το δομικό στοιχείο του *Αόρατου θεάτρου*. Ο Μπρουκ υποστηρίζει ότι ο θεατής, με το εξονυχιστικό του βλέμμα, συμμετέχει διαρκώς μέσα από την αφυπνισμένη του παρουσία (Μπρουκ 1998: 124). Ο σκηνοθέτης αποπειράται να καταπολεμήσει την ανία επιχειρώντας να ξυπνήσει στο



θεατή προσωπικά βιώματα χωρίς να προσπαθεί να γίνει ευχάριστο το θέαμα πάση θυσία (Μπρουκ 2009: 233). Για να αφυπνιστεί η φαντασία, προσπαθεί κανείς να αγγίζει το θείο, την απόλυτη ομορφιά (Μπρουκ 2009: 235). Στο *Αόρατο θέατρο* ο ηθοποιός δημιουργεί δεσμό ανάμεσα στη δική του φαντασία και σε αυτή του κοινού μέσα από απλά στοιχεία - λ.χ. μία ηθοποιός μπορεί να προσποιηθεί και να πείσει το κοινό, νανουρίζοντας ένα μπουκάλι, ότι κρατά ένα μωρό. Με άλλα λόγια, μια ποιοτική στιγμή επικοινωνίας αποτελείται από έναν ερμηνευτή που ζωντανεύει ένα πραγματικό στοιχείο με τέτοιο τρόπο ώστε να βρίσκει ανταπόκριση σε κάθε θεατή, δημιουργώντας μια συλλογική αίσθηση, μια κοινή εμπειρία (Μπρουκ 1998: 125-126).

Στην παράσταση *Η κοιλάδα των Εκπλήξεων*, αν και το θέμα της συναισθησίας είναι αρκετά εξειδικευμένο, ο Μπρουκ αντιμετωπίζει ως δεδομένο το ενδιαφέρον του θεατή για τις θαυμαστές λειτουργίες του εγκεφάλου. Η τριπλή σχέση που θεωρεί δομικό στοιχείο της δουλειάς του, δηλαδή η νοητή συνάντηση της σχέσης του ηθοποιού με τον εαυτό του, τον συμπαίκτη και τον θεατή, επαληθεύτηκε πλήρως, καθώς ένα αρκετά ετερόκλητο ηλικιακά κοινό που παρακολούθησε την παράσταση το Δημοτικό Θέατρο Πειραιά, έφυγε μαγεμένο. Συχνά στην αίθουσα επικρατούσε στο κοινό μια απόλυτη σιωπή, αυτή που ο Μπρουκ χαρακτηρίζει ως “το πιο ευαίσθητο βαρόμετρο” καθώς τα συναισθήματα μέσα από τη σύνδεση της φαντασίας των ηθοποιών και του κοινού απλώνονταν στο χώρο και η ποιότητα της σιωπής μεταβαλλόταν. Σε μια καθαρή σύνδεση με το κοινό, ένας από τους ηθοποιούς εκτέλεσε ένα μαγικό κόλπο μιλώντας μάλιστα στα ελληνικά και ζητώντας τη συμμετοχή μελών του κοινού που ανταποκρίθηκαν χωρίς καμία δυσφορία, εγκαίρως και θερμά. Είναι σαφές ότι οι μακροχρόνιοι πειραματισμοί του Μπρουκ πάνω στη σχέση του ηθοποιού με το χώρο και το κοινό έχουν οδηγήσει στην κατάκτηση της σοφίας του τρόπου ενεργοποίησης της φαντασίας του συνόλου των ηθοποιών και των θεατών.

**Commented [2]:**  
Παραπομπές σε κριτικές::



*The valley of Astonishment, φωτογραφία: Pascal Victor, Theatre des Bouffes Du Nord, 7 /5/ 2014*

#### 1.5 Ο ενεργοποιημένος θεατής στο θέατρο του Καταπιεσμένου του Αουγκούστο Μπόάλ.

Ο Βραζιλιάνος Αουγκούστο Μπόάλ, ορμώμενος από το ασταθές και συχνά αντιδημοκρατικό καθεστώς στη χώρα του, αντιμετωπίζει το θέατρο ως μέσο κοινωνικής αλλαγής. Θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ο θεμελιωτής της συνδημιουργικότητας, καθώς κατόρθωσε να δώσει μεγαλύτερη εξουσία στο κοινό μετατρέποντας τους από απλούς θεατές (spectators) σε θεατές-ηθοποιούς (spect-actors) προσφέροντάς τους τη δυνατότητα όχι απλώς να συμμετέχουν αλλά και να καθορίζουν τη δράση (Freire 2000: 45). Το θέατρο του Καταπιεσμένου, όπως ονομάστηκε μια σειρά από διαφορετικές θεατρικές πρακτικές που εφάρμοσε ο Μπόάλ, τόσο στη Βραζιλία όσο και στην Ευρώπη, τοποθετεί στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος τον θεατή, έτσι ώστε να γίνει πρωταγωνιστής και στη ζωή του (Ζώνιου 2003: 2). Ο Μπόάλ αντιμετώπιζε τη σκηνή ως μια αναπαράσταση της πραγματικότητας, ενώ ο θεατής-ηθοποιός καλείται να δράσει σε δύο επίπεδα: αυτό της σκηνής, το φαντασικό και στην καθημερινότητα του, το πραγματικό. Βασιζόμενος στην ιδέα ότι θέατρο μπορεί να κάνει ο καθένας (Ζώνιου 2003: 2), ο Μπόάλ βλέπει το θέατρο σαν μια πρόβα για τη ζωή. Αν και εφάρμοσε πολλές διαφορετικές θεατρικές πρακτικές, όπως το Αόρατο

Θέατρο, το Θέατρο Εικόνα, το Θέατρο Εφημερίδα, το Θέατρο Μύθος, η παρούσα έρευνα θα εστιάσει στο Θέατρο Forum. Εστιάζοντας στο να μετατρέψει τη σχέση εξουσίας που προκύπτει από το “μονόλογο” της σκηνής προς το κοινό, σε σχέση αλληλεπίδρασης και σε “διάλογο”, ο Μποάλ στο θέατρο Forum δίνει την ευκαιρία στον θεατή να ανέβει στη σκηνή και να αλλάξει την έκβαση της ιστορίας, με απώτερο σκοπό την καταγγελία όλων των καταπιεστικών δομών, την ενημέρωση του κοινού για τους τρόπους χειραγώγησης, και την καλλιέργεια αυτοπεποίθησης ώστε να αλλάξει όντως τα δεδομένα. Ο ίδιος χαρακτηρίζει το θέατρο Forum ως: “... ένα είδος αγωνίσματος ή παιχνιδιού με τους δικούς του κανόνες”.

Ως προς τη δραματουργία η κάθε ομάδα ακολουθεί μια σειρά ασκήσεων, μια γλώσσα που μπορεί να μαθευτεί από όλους (Zώνιου 2003: 3). Με αφετηρία προσωπικές εμπειρίες όσων συμμετέχουν ή ένα κοινωνικό ζήτημα, το οποίο αφορά μια συγκεκριμένη ομάδα (λ.χ. η σεξουαλική παρενόχληση στον εργασιακό χώρο), η ομάδα εστιάζει στη στιγμή που υπέστη καταπίεση αλλά δεν αντέδρασε όπως ήθελε (Boal 2002: 81). Στη συνέχεια επιλέγονται τα πρόσωπα που ασκούν την καταπίεση, φανερά αλλά και κρυφά, αλλά και ο υποστηρικτής, τα οποία πρέπει να είναι πολύ σαφή ως προς τη φύση και την ιδεολογία τους (Boal 2002: 81). Οι ηθοποιοί ενστερνίζονται με σαφήνεια την ιδεολογία, την εργασία και τον κοινωνικό ρόλο των προσώπων ώστε το κοινό να γνωρίζει τι έχει ακριβώς να αντιμετωπίσει. Τέλος, ο εκάστοτε πρωταγωνιστής που θα βιώνει το πρόβλημα και θα υφίσταται την καταπίεση από σκηνή σε σκηνή, θα πρέπει να πράττει τουλάχιστον ένα πολιτικό ή κοινωνικό λάθος, -το οποίο να γίνεται πολύ σαφές στο κοινό-, ώστε ο θεατής-ηθοποιός να κινητοποιηθεί ως προς το να βρει λύση (Boal 2002: 81).

Ως προς τον χώρο, το θέατρο Forum μπορεί να λάβει χώρα παντού. Η ομάδα των ηθοποιών επιλέγει ένα μέρος, είτε ανοιχτό χώρο όπως μια πλατεία είτε κλειστό όπως ένα σχολείο, και ανακοινώνει τη μέρα και την ώρα της παράστασης (Zώνιου 2003: 4). Ως προς τον διαχωρισμό σκηνής και πλατείας, αρχικά είναι σαφής μιας και στο πρώτο στάδιο παρουσιάζεται η παράσταση με συμβατικό τρόπο (Boal 2002, 82). Στη συνέχεια, οι ηθοποιοί ρωτούν το κοινό αν είναι σύμφωνο με τις επιλογές-λύσεις που προτείνει ο πρωταγωνιστής και ενθαρρύνουν τους θεατές να πάρουν τη θέση του πρωταγωνιστή αναζητώντας μια καλύτερη επιλογή-λύση στο πρόβλημα (Boal 2002: 83). Τα όρια μεταξύ πλατείας και σκηνής καταρρέουν και ο θεατής μετατρέπεται σε θεατή-ηθοποιό ανεβαίνοντας στη σκηνή να αντιμετωπίσουν τους υπόλοιπους ηθοποιούς-συντελεστές καταπίεσης (Boal 2002: 83). Με αφετηρία το συναίσθημα της καταπίεσης που προσπαθεί να προκαλέσει στον θεατή, ο Μποάλ στοχεύει στην αντίδρασή του ώστε να αναλάβει

Commented [3]:  
παραπομπή

δράση στη σκηνή και μετέπειτα στη ζωή. Η «εισβολή» στη σκηνή είναι εισβολή και σε όλα εκείνα τα πεδία όπου ο άνθρωπος βιώνει καταπίεση και απότερος σκοπός της είναι η απελευθέρωση.

Για να είναι πιο σαφής και εφικτή η προσπάθεια του να μπει ο θεατής στη θέση του καταπιεσμένου πρωταγωνιστή μεγάλη σημασία δίνεται στην ενδυμασία του ρόλου. Αν και το θέατρο του Καταπιεσμένου είναι ένα θέατρο λιτό, χωρίς ανάγκη σκηνικού διάκοσμου ή περίπλοκων κουστουμίων, η όψη των προσώπων ωστόσο πρέπει να τα κάνει αναγνωρίσιμα (Boal 2002: 82). Το κουστούμι του κάθε ρόλου πρέπει να περιέχει ένα “βασικό στοιχείο” που να μπορεί να αφαιρεθεί ώστε να το χρησιμοποιήσει μετά εύκολα ο θεατής-ηθοποιός που θα υποκαταστήσει τον ηθοποιό (Boal 2002: 82). Αυτό το βασικό στοιχείο του κουστουμιού είναι σημαντικό να επιλεγεί για όλα τα πρόσωπα καθώς σε επόμενο στάδιο οι θεατές-ηθοποιοί θα κληθούν να αντικαταστήσουν και τους ρόλους των καταπιεστών, εξερευνώντας νέες μορφές καταπίεσης.

Ο στόχος του θεάτρου Forum είναι οι θεατές να ασκηθούν καταθέτοντας ιδέες και δράσεις που θα τους χρησιμεύσουν στην πραγματική ζωή (Boal 2002: 83). Στο πρώτο στάδιο οι καλλιτέχνες δείχνουν “πώς είναι ο κόσμος” και στη συνέχεια οι θεατές κατασκευάζουν έναν καινούριο (Boal 2002: 94).

Για να γίνει πιο σαφής η ενεργοποίηση των θεατών που επιθυμεί ο Μποάλ και ο τρόπος που την επιδιώκει θα αναλυθεί παρακάτω η παράσταση Forum που συνέθεσε κατά την παραμονή του στο Γκορντάνο της Σικελίας. Παρατηρώντας τις συνήθειες της τοπικής κοινωνίας σε σχέση με τον γάμο και την παρθενία των νεαρών κοριτσιών (έκθεση της προίκας και καταγραφή της αξίας της, επίδειξη του λερωμένου σεντονιού μετά την πρώτη νύχτα του γάμου και άλλες συνήθειες γνωστές στις μικρές κοινωνίες του Ευρωπαϊκού Νότου) αποφάσισε να επικεντρωθεί σε αυτά τα ζητήματα, παρουσιάζοντας την παράσταση στην πλατεία του χωριού (Boal 2002: 97).

Ο Μποάλ δεν αναφέρει τίποτα σε σχέση με τη συμπεριφορά του κοινού κατά τη διάρκεια της πρώτης δράσης, που αφορούσε παιχνίδια γνωριμίας και ασκήσεις. Στη συνέχεια έλαβε χώρα η παράσταση που αποτελούνταν από τρεις σκηνές: στην πρώτη η εικοσάχρονη πρωταγωνίστρια ζητά από τη μητέρα της να βγει μετά το δείπνο με τη συνοδεία ενός από τα αδέρφια της λαμβάνοντας την απάντηση ότι θα πρέπει να ρωτήσει τον πατέρα της, στη δεύτερη ο εξοργισμένος πατέρας καταφθάνει με τους τρεις αδερφούς ασκώντας ο καθένας διαφορετική καταπίεση στην πρωταγωνίστρια (ο πατέρας δεν της επιτρέπει καν να μιλήσει, ο πρώτος αδερφός εκφράζει την άποψη ότι η θέση της γυναίκας είναι στο σπίτι, ο δεύτερος επισημαίνει όλα τα ελαττώματά της και ο τρίτος συμφωνεί να τη συνοδεύσει μόνο αν είναι υπάκουη, ωστόσο τελικά είναι

απασχολημένος και αρνείται), στη τρίτη σκηνή ο πατέρας απαγορεύει στην κόρη του να βγει ενώ οι γιοι του κάνουν ό,τι θέλουν γιατί “είναι άντρες” (Boal 2002: 99-100).

Ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του κοινού της συγκεκριμένης παράστασης είναι ότι συγκεντρώθηκαν στον ίδιο χώρο καταπιεστές και καταπιεσμένοι (Boal 2002: 99), ενώ συνήθως το θέατρο Forum πραγματοποιείται με τους καταπιεσμένους. Όταν ολοκληρώθηκε η παράσταση και ξεκίνησε η συζήτηση ώστε να προχωρήσει η ομάδα στο κομμάτι του Forum ο Μποάλ αναφέρει τις πρώτες αντιδράσεις του κοινού που αποδεικνύουν ότι επιτεύχθη η ενεργοποίηση που ο ίδιος και η ομάδα του στόχευε, αφού δύο άντρες έδωσαν εντολή στις συζύγους τους να επιστρέψουν σπίτι κρίνοντας το θέαμα ακατάλληλο ενώ οι ίδιες αρνήθηκαν παραμένοντας μέχρι το τέλος (Boal 2002: 100). Περνώντας έπειτα στο στάδιο όπου οι θεατές καλούνται να αναλάβουν το ρόλο των ηθοποιών, ο Boal αναφέρει τρεις αποτυχημένες προσπάθειες κοριτσιών που ενώ προσπάθησαν να ορθώσουν ανάστημα δεν τα κατάφεραν, και μία τέταρτη που κατάφερε να σταθεί απέναντι στον ισχυρό πατέρα και έλαβε αρνητικά σχόλια από γυναίκες του κοινού - εκείνες της εναντιώθηκαν λέγοντας στη μητέρα της πως δεν θα μπορέσει ποτέ να παντρευτεί στο χωριό με αυτή τη συμπεριφορά, μόνο για να λάβουν την απάντηση ότι θα της αγοράσει εισιτήρια για να παντρευτεί αλλού (Boal 2002: 100-101). Ωστόσο, υπήρξαν και θεατές-ηθοποιοί που ανέλαβαν το ρόλο του καταπιεστή-πατέρα προτείνοντας σαν λύση να διώξει ο πατέρας τη μητέρα από το σπίτι ως υπεύθυνη για την κακή ανατροφή της κόρης στέλνοντάς την στον εραστή της (Boal 2002: 101). Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι ο Μποάλ υπογραμμίζει το γεγονός ότι ένας νεαρός πήρε τη θέση της πρωταγωνίστριας και αναμετρήθηκε με τους καταπιεστές, χωρίς όμως να έχει σαν αποτέλεσμα την ταύτιση των γυναικών-θεατών, όπως συνέβαινε όταν αναλάμβανε το ρόλο γυναίκα-θεατής-ηθοποιός (Boal 2002: 101).

Η αναστάτωση που προκάλεσε στο κοινό η επιτυχημένη προσπάθεια της τέταρτης κοπέλας, δείχνει πως οι θεατές εμπλέκονταν όλο και περισσότερο στη δράση, παρά το δύσκολο θέμα αναλαμβάνοντας ρόλους, κρίνοντας, απαντώντας και εν τέλει δίνοντας λύση από σκηνής αλλά και πέρα από αυτήν. Όπως ο Μποάλ συμπεραίνει: *Όταν ένας ηθοποιός ερμηνεύει μια πράξη απελευθέρωσης το κάνει στη θέση του θεατή και προκαλεί την κάθαρση. Όταν ένας θεατής-ηθοποιός παίζει την ίδια πράξη πάνω στη σκηνή, το κάνει εν ονόματι όλων των άλλων θεατών, προκαλώντας την ενεργοποίηση και όχι την κάθαρση.* (Boal 2002: 101)

Με άλλα λόγια, στο θέατρο Forum, ο θεατής ενεργοποιείται ξεκινώντας με το αίσθημα καταπίεσης, αναλαμβάνει ρόλο αλλάζοντας το θέατρο, ώστε με αυτή την ενεργοποίηση να αλλάξει τη ζωή του.

## Κεφάλαιο 2

Οι εννοιολογήσεις και οι πρακτικές του ενεργοποιημένου και συμμετοχικού θεατή στο *Θέατρο της Εμβύθισης (Immersive Theatre)*, το *Διαδραστικό Θέατρο (Interactive Theatre)* και στο *Θέατρο της Διάχυσης (Pervasive Theatre)*.

Στο παρόν κεφάλαιο γίνεται μια προσπάθεια να αποτυπωθούν ορισμένες από τις τάσεις που διαμορφώθηκαν στο σύγχρονο θέατρο ως προς την ενεργοποίηση και τη συμμετοχή του θεατή. Η τεχνολογία αποκτά σταδιακά βασικό ρόλο, είτε λειτουργώντας σαν έμπνευση, όπως στην περίπτωση των video-games στο *θέατρο της Εμβύθισης*, είτε εμπλουτίζοντας τη δράση, είτε μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης προσφέροντας έναν εναλλακτικό “θεατρικό χώρο”.

### 2.1 Το *Θέατρο της Εμβύθισης* και η παράσταση των Punchdrunk, *Sleep No More*, 2003.

Το *Θέατρο της Εμβύθισης* καλεί το κοινό στον ειδικά διαμορφωμένο σκηνογραφικό χώρο της εκάστοτε παράστασης, επιχειρώντας να δημιουργήσει νέες σχέσεις αλληλεπίδρασης μεταξύ του θεατή με τον χώρο και τους ερμηνευτές. Η αφήγηση είναι συνήθως δευτερεύουσας σημασίας, ενώ εστιάζει στη δημιουργία ενός πολυαισθητηριακού περιβάλλοντος μέσα στο οποίο ο θεατής κινείται ελεύθερα κάνοντας τις δικές του επιλογές και αποκτώντας μια προσωπική εμπειρία σε σχέση με τη δράση και το θέαμα. Το *Θέατρο της Εμβύθισης* περιλαμβάνει παραστάσεις καθοδηγούμενης εμπειρίας, όπως το *Θέατρο της Εξερεύνησης*, ενώ συχνά περιλαμβάνει και πιο διαδραστικές φόρμες όπως το *Θέατρο Διαδραστικών Κόσμων* και το *Θέατρο Παιχνίδι* (Waren 2017, x-xi). Ανάλογα με τη μορφή που επιλέγει να πειραματιστεί η κάθε ομάδα, απαιτείται διαφορετικού τύπου ενεργοποίηση του θεατή που συχνά αναμετριέται κατά πρόσωπο με τους ερμηνευτές, περιπλανιέται στον χώρο ή αλληλεπιδρά με τα σκηνογραφικά στοιχεία. Καθώς ο

παραδοσιακός θεατής της συμβατικής θεατρικής αίθουσας κατακρίνεται ως παθητικός, το *Θέατρο της Εμβύθισης* αντιπαραθέτει έναν εξιδανικευμένο θεατή, ο οποίος παρουσιάζεται παρών, απόλυτα ενσωματωμένος στο θέαμα και συχνά συν-δημιουργός του (Werry, Shmidt 2014, 468 ). Η θέση αυτή είναι αντικείμενο διαφωνίας στην ακαδημαϊκή κοινότητα, καθώς τίθεται το ερώτημα αν η μέθοδος της εμβύθισης προκαλεί την ενεργοποίηση ή την παθητικοποίηση του θεατή.

Η Machon εντοπίζει τρία διαφορετικά είδη εμβύθισης: την εμβύθιση της απορρόφησης, όταν το κοινό έχει αφοσιωθεί στη δράση που παρουσιάζεται, την εμβύθιση της μετατόπισης, όταν το κοινό έχει την αίσθηση ότι έχει μεταφερθεί σε έναν άλλο χώρο φαντασικά και φυσικά, και την απόλυτη εμβύθιση, που συνδυάζει τις δύο προηγούμενες, φέρνοντας το κοινό στην αισθητηριακή κατάσταση να είναι και να νιώθει μέσα στην εμπειρία (Machon 2013: ). Υποστηρίζει, παράλληλα, την πολυποικιλότητα που προσφέρει αυτό το είδος θεάτρου, καθώς δημιουργεί γέφυρες με την αίσθηση, την αντίληψη, το συναίσθημα και τη λογική τόσο στη μορφή όσο και στο περιεχόμενο (Machon 2013) υποδεικνύοντας μια επαναπροσδιορισμένη σχέση του θεατή με τον χώρο, θέτοντας σε αμφισβήτηση τη σταθερότητα της σημειωτικής ανάγνωσης της παράστασης και προτάσσοντας την πολιτική δυνατότητα για αλλαγή οπτικής (Werry, Shmidt 2014, 476). Ο τρόπος θέασης που προτείνει η Machon, δίνει έμφαση στην αντίληψη του χώρου, των multimedia τεχνολογιών, της πολυαισθητηριακής εμπλοκής του θεατή και της συνύπαρξης με τους ερμηνευτές και συνδέεται άρρηκτα με την ιστορική διαδικασία του εκδημοκρατισμού, καθώς η συμμετοχική τέχνη κάνει ορατές τις κοινωνικές και πολιτικές αντιφάσεις (Werry, Shmidt 2014, 476).

Σε αντίθεση η Bishop, υποστηρίζει ότι η συν-δημιουργία δεν επιτυγχάνεται εύκολα ούτε αποτελεί έμφυτο πολιτικό αγαθό, ενώ επισημαίνει ότι η συμμετοχική τέχνη μπορεί να αμβλύνει ακόμα και την πιο πολιτικά αμφιλεγόμενη δημιουργία (Werry, Shmidt 2014, 477). Οι δημιουργοί της συμμετοχικής τέχνης γενικότερα, -πολύ περισσότερο αυτοί του θεάτρου της Εμβύθισης-, προσπαθούν να συνθέσουν καταστάσεις και να εμπλέξουν τους θεατές ως συμπαραγωγούς ή ενεργούς συμμετέχοντες πραγματοποιώντας έναν δημόσιο και συλλογικό χώρο μοιρασμένης κοινωνικής εμπλοκής ενάντια στον καπιταλισμό και το θέαμα που προβάλλει (Werry, Shmidt 2014, 468). Η Bishop υποστηρίζει επίσης ότι, εστιάζοντας στην κοινωνική αξία και αποτελεσματικότητα της συμμετοχικής τέχνης παραμελείται η καλλιτεχνική αξία.

Στην παρούσα έρευνα υποστηρίζεται ότι η μέθοδος της εμβύθισης αποτελεί όντως τρόπο ενεργοποίησης του κοινού, διότι, ακόμα κι όταν δεν μπορεί να αλλάξει την πλοκή, ο θεατής έχει

την αίσθηση ότι μπορεί. Συνεπώς, οδηγεί σε ενεργοποιημένη πρόσληψη και δράση. Παρόλο που η αρχιτεκτονική του χώρου και η γενικότερη αίσθηση της εμπειρίας είναι δομικό στοιχείο του θεάτρου της Εμβύθισης, το βίωμα είναι εντέλει προσωπική υπόθεση, καθώς το θέατρο της Εμβύθισης αποτελεί ένα μέσο απεύθυνσης και συλλογικά και κατά μόνος ταυτόχρονα (Jones 2017, 80-82).

Στη συνέχεια, θα μελετηθεί το έργο των Punchdrunk *Sleep no More* (2003), ως προς τη μέθοδο της εμβύθισης που ακολουθήθηκε από τους δημιουργούς και ως προς την αντίστοιχη ανταπόκριση του κοινού. Η παράσταση ήταν μια διασκευή του Μακβέθ και κέρδισε τόσο το κοινό όσο και τους κριτικούς, ενώ ο παραστασιακός-σκηνογραφικός χώρος της αποτελούνταν από τρεις αποθήκες διαμορφωμένες σε ξενοδοχείο. Σύμφωνα με την Thiel, οι σκηνοθέτες Barrett και Doyle επέλεξαν έναν μοναδικό τρόπο αφήγησης που εμπλέκει τους ερμηνευτές με το κοινό όπως σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι καθώς καλούνται βήμα-βήμα να ανακαλύψουν τι συνέβη μέσα στο μυστηριώδες ξενοδοχείο (Thiel 2017, 55). Η παράσταση αυτή προσέλκυσε τις γενιές του κοινού που μεγάλωσαν σε ένα περιβάλλον βιντεοπαιχνιδιών βασισμένο σε συγκεκριμένη πλοκή (Thiel 2017, 56). Κατά τον ίδιο τρόπο με τα βιντεοπαιχνίδια, όπου ο παίκτης έχει χιλιάδες δυναμικές επιλογές και συνέπειες, στην παράσταση των Punchdrunk, ο θεατής/παίκτης αντιλαμβάνεται τον κόσμο καθώς κινείται στον χώρο και βυθίζεται στην πλοκή (Thiel 2017, 57). Όπως αναφέρει η Thiel η επιτυχία της παράστασης έγκειται στη διάδραση μεταξύ του θεατή/παίκτη με ένα πολυεπίπεδο χώρο παιχνιδιού:

*Μόνο μέσω της εμπειρίας και της διάδρασης με το ειδικά διαμορφωμένο περιβάλλον μπορεί το κοινό να βρει το νόημα και να κατασκευάσει την αφήγηση του έργου. Παρόλο που το 'Sleep No More' ανήκει στο θέατρο της Εμβύθισης το κοινό συμμετέχει ενεργά στη δράση χωρίς να αλλάζει ωστόσο την πλοκή. Ενώ οι Punchdrunk δίνουν τη δυνατότητα στους θεατές/παίκτες να παίζουν και να ανακαλύψουν, δεν δίνεται η δυνατότητα στο κοινό να αλλάξει τα γεγονότα του έργου, παρά μόνο την οπτική τους. Οι Punchdrunk δημιούργησαν μια θεατρική εμπειρία προσβάσιμη επειδή έχει ομοιότητες με ένα οικείο ψηφιακό μέσο (Thiel 2017, 56).*

Σε συνέχεια της θεωρίας της Machon για τα τρία είδη εμβύθισης, η Thiel, βασισόμενη στη μελέτη του Nitsche “Πέντε Επίπεδα Αντίληψης” (2008) που αφορούσε την εμβύθιση στα τρισδιάστατα βιντεοπαιχνίδια, εντοπίζει τους αντίστοιχους χώρους στην παράσταση *Sleep No More*. Οι χώροι αυτοί είναι: ο χώρος δράσης, ο χώρος των δοκιμών, ο αισθητικός χώρος, ο χώρος της φαντασίας



και ο κοινωνικός χώρος. Ο πρώτος χώρος είναι αυτός του παιχνιδιού, ο φυσικός χώρος της παράστασης. Στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι οι φαινομενικά εγκαταλελειμμένες αποθήκες καθώς και οτιδήποτε στο φυσικό χώρο εγκλιματίζει τον θεατή πριν ξεκινήσει η παράσταση (Thiel 2017, 56). Μόνο μια μικρή πινακίδα οδηγεί τελικά στην είσοδο κάνοντας τους θεατές να αναρωτιούνται αν βρίσκονται στο σωστό μέρος, ενώ στη συνέχεια μεταφέρονται σε ένα μπαρ το οποίο λειτουργεί σαν “θάλαμος αποσυμπίεσης” για να εισαχθούν μαλακά στον κόσμο του έργου (Thiel 2017, 57). Ο δεύτερος χώρος των δοκιμών, αφορά τους κανόνες της δράσης. Πρόκειται για τον χώρο που κατασκευάζεται από τη συμφωνία μεταξύ ηθοποιών και κοινού να παραμείνουν στα χωροταξικά και συμπεριφορικά όρια της παράστασης. Η ηθοποιός της παράστασης θέτουν το πλαίσιο των επιτρεπόμενων δράσεων, δίνοντας φωνητικές οδηγίες, όπως λόγου χάρι για να ενθαρρύνουν τους θεατές να εξερευνήσουν ελεύθερα τον χώρο ή να παραμείνουν σιωπηλοί όσο φορούν τη μάσκα (Thiel 2017, 58).

Ο τρίτος χώρος αφορά τα μέσα, τον υλικό κόσμο και την αισθητική μορφή της παράστασης. Οι θεατές, ακολουθώντας τους ηθοποιούς στην περιπλάνηση τους στον χώρο, μπορούν ταυτόχρονα να εξερευνήσουν δωμάτιο-δωμάτιο, έναν πολύ πλούσιο σε λεπτομέρεια χώρο: να ανοίξουν γράμματα, να ψάξουν σε ντουλάπες, να διαβάσουν βιβλία στη βιβλιοθήκη (Thiel, 2017, 59). Με αυτόν τον τρόπο η εμπύθιση στο 1930 και την περίοδο της ποτοαπαγόρευσης γίνεται μια εμπειρία που αφορά όλες τις αισθήσεις, αυξάνοντας τις πιθανότητες να επιτευχθεί το τρίτο επίπεδο της εμπύθισης κατά τη Machon. Στη συνέχεια, ο τέταρτος χώρος, είναι αυτός της φαντασίας. Όπως προαναφέρθηκε, η παράσταση ουσιαστικά αποτελούσε μια σύγχρονη μεταφορά του Μακμπέθ. Ο χώρος αυτός διαμορφώνεται από τη φαντασία του θεατή, όπως αυτή έχει ενεργοποιηθεί από τον χώρο των υλικών μέσων (Thiel 2017, 60). Η φαντασιακή εμπλοκή του θεατή στον πολυεπίπεδο αυτόν χώρο επιτυγχάνεται με τη συνύφανση του θεατρικού, λογοτεχνικού και του ιστορικού κόσμου. Το κοινό της παράστασης βρίσκεται στο άγνωστο χωρίς χάρτη, σε έναν χώρο ωστόσο προσβάσιμο σε όλους (Thiel 2017, 61). Τέλος, ο πέμπτος χώρος είναι ο κοινωνικός και αφορά το κοινό. Στο *Sleep No More* είναι ο χώρος που κατοικείται και ελέγχεται από τους θεατές/παίκτες έξω από τον χώρο δράσης. Η Thiel κατηγοριοποιεί τους θεατές σε τέσσερις ομάδες: τους Κοινωνικούς, τους Κατορθωτές, τους Εξερευνητές και τους Δολοφόνους (Thiel 2017, 62):

*Οι Κοινωνικοί, θα επιστρέψουν μετά στο μπαρ για να μοιραστούν την εμπειρία [...] θα ανοίξουν μετά το κινητό τηλεφώνοντας, στέλνοντας μηνύματα στο Facebook, Tweeter, Snapchat σε φίλους*

που έχουν ήδη έρθει στην παράσταση ή θα προσκαλέσουν νέους [...] Οι Κατορθωτές επιδιώκουν να δουν κάθε δωμάτιο, σκηνή ή λεπτομέρεια ενώ ταυτόχρονα παρακολουθούν κάθε σημείο της πλοκής ενώ οι Εξερευνητές εστιάζουν στη χαρά της ανακάλυψης, αυξάνοντας τις γνώσεις τους πάνω στο πώς λειτουργεί ο κόσμος της παράστασης. Τέλος, οι Δολοφόνοι προσπαθούν να κυριαρχήσουν πάνω στους άλλους [...] είναι αυτοί που θα βρεθούν στην αρχή κάθε πλήθους για να έχουν καλύτερη οπτική στη δράση (Thiel 2017, 62).

Η κατηγοριοποίηση αυτή των θεατών βοηθάει να κατανοήσουμε πώς λειτουργεί το σύγχρονο κοινό σε ένα θέαμα εμπύθισης, σε ένα περιβάλλον πολύ κοντινό με αυτό των βιντεοπαιχνιδιών.



*Punchdrunk Sleep No More. φωτογραφία Yaniv Schulman  
(τα πρόσωπα με τις λευκές μάσκες είναι θεατές)*

## 2.2 Το Διαδραστικό Θέατρο και η παράσταση των dreamthinkspeak, *One day, Maybe*

Ως Διαδραστικό Θέατρο ορίζεται κάθε είδους παράσταση όπου το κοινό καλείται να συμμετέχει ενεργά. Η παρέμβαση του κοινού ενδέχεται να είναι κάτι απλό, όπως το να απαντήσει κάτι ή κάτι πιο σύνθετο, όπως μια μερίδα του κοινού να έχει κεντρικό ρόλο στην παράσταση. Στο Διαδραστικό Θέατρο, επιπλέον, μπορεί να ζητηθούν από το κοινό εισηγήσεις, το να κρατάει σκηνικά

αντικείμενα, το να εισέρχεται στο περιβάλλον της δράσης ή ακόμα το να συμμετέχουν οι θεατές ως ρόλοι της παράστασης. Συχνά αυτό το είδος θεάτρου συναντάται στην εκπαίδευση, -όπως το θέατρο Forum και το Αόρατο Θέατρο του Μποάλ που προαναφέρθηκαν στο πρώτο κεφάλαιο- και στο θέατρο βρεφικής και νηπιακής ηλικίας, στο οποίο συχνά συνυφαίνονται στοιχεία του θεάτρου της Εμβύθισης αλλά και του διαδραστικού προκειμένου να κρατηθεί ζωντανό το ενδιαφέρον των νηπίων.

Η παρούσα ενότητα επικεντρώνεται στο *Διαδραστικό θέατρο* και στη σύνδεσή του με τη σύγχρονη τεχνολογία. Θα αναλυθεί η παράσταση των dreamthinkspeak *One day, Maybe*, που πραγματοποιήθηκε το 2017 στην επαρχία Gwangju της Νότια Κορέας, στην Ιαπωνία και την Αγγλία.

Η παράσταση ως προς τις τοποθεσίες που επιλέχθηκαν παρουσιάζει στοιχεία site specific θεάτρου. Ο κεντρικός δρόμος της Gwangju, περίπου ένα τετραγωνικό χιλιόμετρο με καταστήματα, έντονη καταναλωτική κίνηση, φασαρία, ένταση και μουσική, επιλέχθηκε από τον σκηνοθέτη ως το καλύτερο σκηνικό για να στήσει την παράσταση (dreamthinkspeak 2014). Σε μια προσπάθεια να αναδείξει την ιστορικότητα της περιοχής, ο σκηνοθέτης T. Sharps επισημαίνει τα ξεχασμένα ή σχεδόν άγνωστα γεγονότα του Μάη του 1980, όταν μια φοιτητική εξέγερση ενάντια στον δικτάτορα της Κορέας Chun Doo-Hwa, καταπνίγηκε από το καθεστώς με πολιάριθμους νεκρούς (Han 2021). Ο σκηνοθέτης στήριξε την ιδέα της παράστασης στο ερώτημα πώς θα ήταν αν οι νεκροί της εξέγερσης επέστρεφαν και κοιτούσαν τον κόσμο του 2013 και πώς θα αισθάνονταν για αυτόν, επισημαίνοντας ότι στα ερωτήματα αυτά μπορεί να απαντήσει μόνο ο θεατής (dreamthinkspeak 2014).

Η ανάλυση της παράστασης στηρίζεται κυρίως σε κριτικές που δημοσιεύθηκαν στο βρετανικό τύπο. Όπως περιγράφεται από την Kellaway το κοινό σε πρώτη φάση ανεβαίνει με το ασανσέρ σε έναν όροφο με κοιμά ντυμένους Κορεάτες που έχουν το τυπικό χαμόγελο υπαλλήλου σε εταιρία (Kellaway 2017). Ένα εγκαταλελειμμένο κτίριο γραφείων έχει μετατραπεί στα κεντρικά γραφεία της Kasang corporation, μιας φανταστικής νοτιοκορεατικής επιχείρησης που ειδικεύεται στις έξυπνες τεχνολογίες που έχουν σχεδιαστεί για να εντοπίζουν τις καταναλωτικές συνήθειες και να μας ενθαρρύνουν να ξοδεύουμε περισσότερα (Gardner 2017). Σε κάθε μέλος του ακροατηρίου δίνεται ένα K-pad, το K αποδίδεται στην εταιρία Kasang, ώστε να μπορούν να ψωνίζουν στο

φωτισμένο με νέον εμπορικό κέντρο της εταιρείας και να κερδίζουν πόντους K, αποκαλύπτοντας απερίσκεπτα πολύτιμα δεδομένα για τον εαυτό μας (Gardner 2017). Αρχικά φαίνεται να δίνεται η ψευδαίσθηση στο κοινό ότι πρόκειται για ένα αστείο παιχνίδι καθώς δίνεται η ευκαιρία να δοκιμάσουν την εικονική πραγματικότητα και να παίξουν μια πραγματική εκδοχή ενός από τα επιτυχημένα διαδικτυακά παιχνίδια της εταιρείας ενώ ποπ βίντεο παίζουν κατά μήκος ενός τοίχου και μουτίκ βρίσκονται στην άλλη πλευρά (Cavendish 2017). Ωστόσο προχωρώντας στους υπόλοιπους ορόφους του κτιρίου και σε έναν παρακείμενο πολυώροφο χώρο στάθμευσης, το παιχνίδι γίνεται σταδιακά όλο και πιο σκοτεινό με το κοινό να βρίσκεται χαμένο σε ένα λαβύρινθο και ξαφνικά σε ένα αστυνομικό τμήμα, όπου οι αστυνομικοί κοιτάζουν επίμονα όποιον προσπαθήσει να πάρει λάθος δρόμο (Gardner 2017). Ανεβαίνοντας και κατεβαίνοντας σκάλες, μπεινοβγαίνοντας σε ζοφερά παλιά γραφεία, η διάθεση αλλάζει και τον παιδικό ενθουσιασμό έρχεται να καλύψει ο αποπροσανατολισμός σε έναν λαβύρινθο διαδρόμων τύπου "game-zone", στον οποίο ο καθένας περιηγείται μόνος, αποφεύγοντας τους φρουρούς (Cavendish 2017). Όπως επισημαίνεται από την Gardner το έργο εντείνεται συναισθηματικά, ενώ ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί έξυπνα τις αντιπαραθέσεις: σε ένα τμήμα η βουβή οικογενειακή ζωή του παρελθόντος βρίσκεται σε ένταση με τη λαμπερή κενότητα του παρόντος (Gardner 2017). Η παράσταση κλιμακώνεται με το χτύπημα ενός συναγερμού και τους αστυνομικούς να απομακρύνουν τους θεατές από τα κελιά, που μαρτυρούν τα βασανιστήρια που διαδραματίστηκαν μέσα (Cavendish 2017). Η δράση ολοκληρώνεται με μια πένθιμη τελετή τσαγιού με τρεμάμενα

κεριά που αφήνει τον θεατή με μια αίσθηση θλίψης για τις εξαφανισμένες ζωές και ένα παρατεταμένο ερώτημα για την αξία της δικής του (Cavendish 2017).



*Η τελετή του τσαγιού, One Day, Maybe, πηγή:*

[dreamthinkspeak.com/productions](http://dreamthinkspeak.com/productions)

Ως προς την τεχνική ενεργοποίησης του κοινού ο σκηνοθέτης επέλεξε να περάσει από το οικείο στο ανοίκειο. Δημιουργώντας στην αρχή ένα αίσθημα ασφάλειας και αφέλειας, χρησιμοποιώντας τη χαρά του καταναλωτισμού και μια εκτεταμένη χρήση προσωπικών δεδομένων τύπου cookies, έκανε τον θεατή να αισθάνεται πως βρίσκεται σε ένα περιβάλλον διασκέδασης. Σταδιακά, μέσω της μετατόπισης στον χώρο, μετατοπίζεται και συναισθηματικά, καθώς έρχεται σε επαφή με την ιστορικότητα του χώρου, μετατρέποντας το ανοίκειο αυτό κομμάτι της ιστορίας σε οικείο και το ιστορικό παρελθόν σε παροντικό ερώτημα.

### 2.3. *Pervasive Theatre*, η πειραματική παράσταση *Hopscotch Highway* (2018)

Με την αύξηση της χρήσης των κινητών τηλεφώνων, η παρουσία της οθόνης στην καθημερινότητά μας μας ακολουθεί παντού. Οι συνήθειες του κοινού μετά την επικράτηση της οθόνης επιφέρουν αλλαγές στις παραστάσεις που οδηγούνται στη διερεύνηση νέων τρόπων εμπλοκής του κοινού μέσα από διαδικτυακές πλατφόρμες και μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Μετά

την 4G κάλυψη και την επικράτηση των smartphones κυριάρχησε η εντύπωση ότι για να συνεχίσει το θέατρο να καθρεφτίζει την κοινωνία πρέπει να εμπλέξει τα εναλλακτικά μέσα επικοινωνίας που προσφέρει η νέα τεχνολογία. Αν και η χρήση του κινητού τηλεφώνου στη θεατρική αίθουσα ανησυχεί τους κριτικούς, η Smith με την ομάδα Assault Events, επιχείρησε να χρησιμοποιήσει εξολοκλήρου μέσα κοινωνικής δικτύωσης και να στήσει μια διαδικτυακή παράσταση μέσω social media, πειραματιζόμενη με την ιδέα αυτού που ονομάζει Pervasive Theatre. Μια πιθανή μετάφραση που θα μπορούσαμε να αποπειραθούμε είναι ο όρος *Θέατρο της Διάχυσης*, λαμβάνοντας υπόψη τη διάχυση του θεάτρου αυτού “παντού” μέσω της διευρυμένης χρήσης των τεχνολογικών μέσων που τα καθιστά πανταχού παρόντα.

Όπως υποστηρίζει η Smith τα νέα διαδικτυακά εργαλεία κατέστησαν δυνατή την πραγματοποίηση πολυμεσικών, συνεργατικών και συμμετοχικών καλλιτεχνικών δοκιμών χωρισμένων σε διαφορετικές πλατφόρμες ενώ αυτή η διαμεσική προσέγγιση ενημέρωσε και διαμόρφωσε την ψηφιακή γραφή προτείνοντας νέους τρόπους εργασίας (Smith 2018: 322). Παράλληλα, η Smith τονίζει ότι η ψηφιακή αφήγηση ιστοριών στηρίζεται στο γεγονός ότι με την εφεύρεση κάθε νέου μέσου επικοινωνίας, ο άνθρωπος ψάχνει αμέσως έναν τρόπο να πει μια ιστορία μέσω αυτού (Smith 2018: 322). Στηριζόμενη σε αυτά τα δύο γεγονότα αλλά και στην άποψη ότι “ο ψηφιακός κόσμος είναι ένας ωκεανός περιεχομένου, προϊόντων και ευκαιριών και ο καθένας μπορεί να επιλέξει πως θα κινηθεί ή αν θα μείνει σιωπηλός” η Smith επιχείρησε να δημιουργήσει μια διαμεσική παράσταση.

Η απόπειρα της Smith και των Assault Events φέρει τον τίτλο *Hopscotch Highway (2018)* και πρόκειται για ένα καλλιτεχνικό project που εμπλέκει βίντεο και μουσική διαθέσιμα στο YouTube και το Vine και διάφορες δημοσιεύσεις και φωτογραφίες στο Twitter και το Facebook (Smith 2019: 2). Οι θεατές μπορούσαν να συνδεθούν από κινητό, tablet και υπολογιστή (Smith 2019: 2). Με το επιχείρημα ότι πλέον ο χρόνος που επικεντρώνει ο σύγχρονος θεατής την προσοχή του έχει μειωθεί σημαντικά, αλλά και το ότι δεν επιθυμεί πλέον να μένει καθισμένος τόση ώρα και να αφοσιωθεί σε ένα θέμα, το *Hopscotch Highway* επιχείρησε να ενεργοποιήσει τη συμμετοχή του κοινού σε τέσσερα επίπεδα: την παθητική θέαση (να διαβάζει δημοσιεύσεις στο Facebook), την ενεργητική συμμετοχή (πατώντας πάνω σε δημοσιεύσεις, φωτογραφίες, βίντεο και ηχητικά ντοκουμέντα), διαδραστικά (σχολιάζοντας δημοσιεύσεις) και συνεργατικά (κοινοποιώντας στο προσωπικό του προφίλ, προσκαλώντας φίλους να ακολουθήσουν το project) (Smith 2019: 3). Με αυτόν τον τρόπο το κοινό ήταν σε συνεχή αλληλεπίδραση με το project. Πρόκειται, ουσιαστικά

για μια ιστορία χωρισμένη σε πολλά κομμάτια, τα οποία ο θεατής καλείται να συνθέσει. Οι καλλιτέχνες που συνεργάστηκαν, ανέπτυξαν αφηγηματικές τεχνικές που συνύφαιναν το φυσικό με το διαδικτυακό κόσμο, θολώντας τα όρια μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας, κοινού και ηθοποιού, κάνοντας συχνά τους θεατές κομμάτι της ιστορίας (Smith 2019: 3).

Το project δομήθηκε γύρω από μια σελίδα στο Facebook που ανήκε σε ένα φανταστικό nightclub το Hopscotch Highway (<https://www.facebook.com/HopscotchHighway/>) και η πλοκή περιλάμβανε τέσσερις βασικούς χαρακτήρες (Smith 2018, 325). Η σελίδα του Facebook παρείχε λέξεις κλειδιά ή συγκεκριμένο περιχώμενο που οδηγούσε όσους την ακολουθούσαν σε άλλες εφαρμογές ή στις προσωπικές σελίδες των χαρακτήρων, όπου μπορούσαν να συλλέξουν περισσότερες πληροφορίες (Smith 2018: 326). Η κεντρική δράση έλαβε χώρα μέσα σε ένα εικοσιτετράωρο περιλαμβάνοντας τη συμμετοχή των χαρακτήρων σε μια θεματική βραδιά, το σαββατόβραδο στο nightclub (Smith 2018: 325). Ωστόσο, η φάση προετοιμασίας του γεγονότος, διάρκεσε σχεδόν δύο μήνες (Smith 2018: 322). Η περιήγηση στις προσωπικές σελίδες των ρόλων νωρίτερα από το βασικό γεγονός επέτρεψε στους θεατές να έχουν βαθύτερη κατανόηση για τη ζωή του κάθε χαρακτήρα.

Όσον αφορά τις προσδοκίες για τη συμμετοχή του κοινού η Yee, μία από τις καλλιτέχνιδες των Assault Events, επισήμανε στη Smith ότι είχαν την προσδοκία το project να είναι κομμάτι της καθημερινότητας της διαδικτυακής ζωής τους (Smith 2018: 331). Συλλέγοντας υλικό από τη σελίδα στο Facebook αλλά και απο ερωτηματολόγια που δόθηκαν στο κοινό φάνηκε ότι ο πιο δημοφιλής τρόπος αλληλεπίδρασης ήταν να ακολουθούν παθητικά την αφήγηση παρακολουθώντας το περιεχόμενο που αναρτόνταν στη σελίδα (Smith 2018: 332). Κάποιοι αναδημοσίευσαν ή πρόσθεταν στα αγαπημένα κάποιες αναρτήσεις, ενώ κάποιοι συμμετείχαν περισσότερο, αναρτώντας και οι ίδιοι φωτογραφίες, σχολιάζοντας ή κοινοποιώντας στην προσωπική τους σελίδα (Smith 2018: 332). Η Smith επισημαίνει ότι με αυτόν τον τρόπο δόθηκε η ευκαιρία στον κάθε θεατή να εμπλακεί στον βαθμό που του είναι ευχάριστο καθώς το περιβάλλον είναι όσο ενεργό, διαδραστικό και συνεργατικό επιθυμεί (Smith 2018: 332). Αν και η ιστορία έπρεπε να είναι πολύ σαφής ώστε το κοινό να την ακολουθεί με ευκολία, άφηγε ορισμένες ελευθερίες ώστε ο κάθε θεατής να μπορεί να μοιραστεί τις δικές του εμπειρίες, συμπεράσματα και προσδοκίες (Smith 2018: 332) Έτσι, ο θεατής γίνεται συνδημιουργός της ιστορίας μιας και το διαδίκτυο δημιουργεί ουσιαστικά χώρο στο κοινό για να ανακαλύψει υλικό και να συλλέξει πληροφορίες (Smith 2018: 333). Το σύγχρονο κοινό είναι πλέον πλήρως εξοικειωμένο με το να

ακολουθεί μια κατακερματισμένη αφήγηση, -καθώς αυτό κάνει καθημερινά στη ζωή του- ακολουθώντας φίλους και γνωστούς στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Χρησιμοποιώντας αυτή τη στρατηγική οι καλλιτέχνες μεταχειρίστηκαν ένα νέο είδος ρεαλισμού, αναπαράγοντας εμπειρίες της καθημερινής ζωής, χαρακτήρες και τις μεταξύ τους σχέσεις. (Smith 2018: 334).

Αναμφίβολα, το αποτέλεσμα δεν θυμίζει σε τίποτα μια φυσική θεατρική παράσταση. Η απόπειρα αυτή αποτέλεσε περισσότερο ένα πείραμα στα διεγυμένα πλαίσια του site-specific, καθώς η Smith δηλώνει ότι το διαδίκτυο είναι ακόμα ένας αντισυμβατικός χώρος που μπορεί να φιλοξενήσει μια παράσταση (Smith 2019: 5). Τέθηκε ωστόσο σαφέστερα το ερώτημα αν το θέατρο μπορεί να κατακτήσει και τον χώρο του διαδικτύου ή αν αποτελεί τέχνη εξ' ολοκλήρου φυσική παρουσίας.



*Η σελίδα στο facebook με την αφίσα του πάρτυ του Σαββάτου, πηγή: Twitter*

### Κεφάλαιο 3

Οι εννοιολογήσεις του ενεργοποιημένου θεατή στο θέατρο την περίοδο της Πανδημίας

Τον Μάρτιο του 2020 η ανθρωπότητα ήρθε αντιμέτωπη με μια παγκόσμια κρίση, απειλητική για την επιβίωση και τη δημόσια υγεία: την πανδημία του COVID-19. Καθώς η κοινωνική



αποστασιοποίηση κρίθηκε αναγκαία από τις αρχές, σταδιακά οι παραστάσεις άρχισαν να ακυρώνονται και οι θεατρικοί χώροι να κλείνουν με εντολή των κυβερνήσεων. Ο άνθρωπος βιώνει το τραύμα της αποστασιοποίησης, του φόβου, της έλλειψης επαφής που αλλάζει σταδιακά την ψυχosύνθεση του (Μουντράκη, 2021) ενώ το θέατρο βιώνει μια υπαρξιακή κρίση: έχει χρησιμότητα μέσα στην κοινωνία και ποιος, πέραν των επαγγελματιών που σχετίζονται με τον κλάδο θα το αναζητήσει (Ιωαννίδης, 2021);

Σε σύντομο χρόνο αφού όλα έχουν ακυρωθεί, πολλά θεατρικά σύνολα οδηγούνται στον ψηφιακό κόσμο (Βερβεροπούλου, 2021), διαδικτυακές παραστάσεις σε ζωντανή μετάδοση, παραστάσεις σε ειδικές πλατφόρμες τηλεδιασκέψεων, βιντεοσκοπημένες παραστάσεις με ή χωρίς αντίτιμο εισιτηρίου (Πεφάνης, 2021). Σε μια δύσκολη κατάσταση “η τέχνη του παρόντος” δημιουργεί ένα “πακέτο επιβίωσης”, ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις διερευνώνται τρόποι συμμετοχής του κοινού, όπως η επιλογή σχολιασμού σε ειδική πλατφόρμα, ακόμα και προσφέροντας παραστασιακό υλικό (Πατσαλίδης, 2021). Εύλογα γεννιέται το ερώτημα εάν αυτό είναι όντως θεατρική πράξη με δομικά χαρακτηριστικά το “εδώ” και “τώρα” της σχέσης μεταξύ του κοινού και του θεάματος. Κατά τον Πεφάνη, θυσιάζεται η “ενθαδικότητα” για να διασωθεί η “παροντικότητα” ενώ αναιρείται οποιαδήποτε διάδραση και αμεσότητα μεταξύ ερμηνευτή και θεατή (Πεφάνης, 2021).

Η ανάλυση των παραστάσεων που θα διερευνηθούν στην παρούσα ενότητα, θα εστιάσουν στο θέμα της ενθαδικότητας και παροντικότητας, όπως αποτυπώθηκε παραπάνω, καταλήγοντας στο ερώτημα αν μπορούν να θεωρηθούν θεατρικές πράξεις. Θα διερευνηθεί η μέθοδος με την οποία οι δημιουργοί επιδίωξαν να συμπεριλάβουν το κοινό στη δράση και ο τρόπος με τον οποίο αποπειράθηκαν να το ενεργοποιήσουν. Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι και οι τρεις παραστάσεις πραγματεύονται το θέμα της κοινωνικής αποστασιοποίησης και της μοναξιάς.

### 3.1 Dries Verhoeven, *You are Here* (Ουτρέχτη, 2020)

Στο διάστημα του καλοκαιριού, με τους κανόνες αποστασιοποίησης ακόμα σε ισχύ και τα ανοιχτά θέατρα να λειτουργούν υπό προϋποθέσεις, ο Dries Verhoeven, επαναφέρει ένα project που είχε πρωτοπαρουσιάσει πριν δεκατρία χρόνια, τη διαδραστική εγκατάσταση *You are Here*.

Απομονώνοντας τον κάθε θεατή σε ένα δωμάτιο ξενοδοχείου με ένα μόνο κρεβάτι στον προσωπικό του χώρο, διερευνάται η επιβεβλημένη αποστασιοποίηση και το θέμα της μοναξιάς στη σύγχρονη κοινωνία (Verhoeven 2007). Στη διασκευή του 2020 οι θεατές συγκεντρώνονται σε μία αίθουσα αναμονής, αφήνουν τα προσωπικά τους αντικείμενα, ενώ ανά τακτά χρονικά διαστήματα υπενθυμίζεται ότι οφείλουν να κρατούν τις αποστάσεις ασφαλείας (Van der Putt 2020). Η οροφή του δωματίου είναι ένας καθρέφτης που επιτρέπει στους θεατές να βλέπουν τον εαυτό τους, ενώ είναι ξαπλωμένοι στο κρεβάτι (Van der Putt 2020). Σταδιακά ο καθρέφτης ανασηκώνεται δύο μέτρα επιτρέποντας να βλέπουν οι θεατές όλους τους άλλους αλλά και τη δράση των ηθοποιών στο διάδρομο, οι οποίοι τους στέλνουν ηχητικά ερεθίσματα ή φωτιστικές αντανακλάσεις για να ακολουθήσουν με το βλέμμα τους (Van der Putt 2020). Μέσα στις δράσεις στις οποίες καλούνται να συμμετέχουν οι θεατές είναι και οι απαντήσεις σε ένα ερωτηματολόγιο που κάποιος από τους ηθοποιούς σπρώχνει κάτω από την πόρτα τους, το οποίο αφορά την καθημερινή τους ζωή ζητώντας τους να το σπρώξουν πίσω έξω από το δωμάτιο (Alkema 2020). Στο τέλος, μια γυναικεία φωνή, που ακούγεται σαν ονειροπόληση, ισχυρίζεται ότι δεν γνωρίζει προσωπικά τους θεατές αλλά μονολογεί εντάσσοντας διάφορα στοιχεία από τα ερωτηματολόγια. Ενώ η Van der Putt εκλαμβάνει την παράσταση σαν ένα τελετουργικό του αιώνα μας που επιφέρει χαλάρωση και μια αναθεώρηση στη σχέση με τον εαυτό και τους άλλους, η Alkema λόγω των αυστηρών περιορισμών, σε συνδυασμό με την έλλειψη διεξόδου δια της τεχνολογίας, που στην καθημερινότητα κάπως ανακουφίζει την απομόνωση, καταλήγει ότι της λείπει η ζωή στο θέατρο.

Η εγκατάση του *You are here* επικεντρώνεται στη φυσική απομόνωση των μεμονωμένων θεατών που μπορούσαν να αντιληφθούν ο ένας τον άλλον μόνο μέσω ήχων και ακουστικών σημάτων (Czirak 2010, 21). Οι “επισκέπτες του ξενοδοχείου” έλαβαν τα κλειδιά των δωματίων τους και προχώρησαν σε έναν δαιδαλώδη διάδρομο που οδηγούσε στις αριθμημένες πόρτες των δωματίων του ξενοδοχείου. Αφού ξεκλείδωσαν τις πόρτες, μπήκαν σε ένα τετράγωνο δωμάτιο χωρίς παράθυρα και, ελλείψει άλλων επιλογών, ξάπλωσαν στο κρεβάτι Czirak 2010, 22) από όπου μπορούσαν να δουν την αντανάκλαση του σώματός τους στην οροφή με τον καθρέφτη. Το σκηνικό του διπλασιασμένου σώματος υπογραμμίζει τη ναρκισσιστική συνάντηση του επισκέπτη με τον εαυτό του, που σε αυτή την περίπτωση ελλείψη δυνατότητας μετακίνησης αποτελούσε την μοναδική επιλογή (Czirak 2010, 23). Κατά αναλογία, πολλοί άνθρωποι στην καραντίνα, βρισκόμενοι σε υποχρεωτική απομόνωση, έστρεψαν το βλέμμα τους “προς τα μέσα”, αναστοχαζόμενοι την επαγγελματική, προσωπική και κοινωνική τους ζωή και σχεδιάζοντας να

την αλλάζουν με την επαναφορά της ζωής στους κανονικούς ρυθμούς όταν αυτό θα ήταν δυνατό. Το κτίριο του ξενοδοχείου του Verhoeven ήταν, τρόπον τινά, ένα πανοπτικόν χωρίς θέα, το οποίο εξατομικεύει κάθε θεατή μέσω λεπτών ξύλινων τοίχων αλλά δεν επιτρέπει καμία θέα από το εξωτερικό, έτσι ώστε η παρουσία των άλλων να ακούγεται μόνο μέσω των ήχων (Czirak 2010, 23). Άκουγε κανείς βήματα, την άφιξη των γειτόνων και συμπεραίνει τις κινήσεις και τη συμπεριφορά φανταστικών άλλων, οι οποίοι -παρά τη φυσική τους εγγύτητα- δεν μπορούσαν να φανούν (Czirak 2010, 24) - κατά παρόμοιο τρόπο με αυτόν που η ανθρωπότητα βίωσε τον εγκλεισμό έχοντας ως μοναδική διέξοδο τα μπαλκόνια και τα παράθυρα. Η μικρή πόρτα του δωματίου αποδείχτηκε ο μοναδικός διάυλος επικοινωνίας, καθώς επέτρεπε την γραπτή αλληλογραφία με έναν αόρατο άλλον και έτσι ανέβαλε χρονικά τις οπτικές ή φυσικές επαφές (Czirak 2010, 25). Οι λακωνικές, αλλά και καθοδηγητικές ως προς τους συνειρμούς ερωτήσεις που έφταναν στα χέρια του κοινού κάτω από την πόρτα, όπως "Τί σας έλειψε σήμερα;", "Τί ονειρευτήκατε χθες το βράδυ;", "Τί σας αρέσει να θυμάστε;", "Τί κάνετε όταν δεν μπορείτε να κοιμηθείτε;", ενθάρρυναν τους επισκέπτες να δώσουν πολύ εμπιστευτικές, σχεδόν προσωπικές απαντήσεις (Czirak 2010, 25) Η αίσθηση της ανωνυμίας βασιζόταν ουσιαστικά στο γεγονός ότι το κοινό δεν κοιτούσε και άρα αφού κάτι δεν ειπώθηκε μπροστά σε άλλους μπορούσε να αναιρεθεί. Η συνθήκη αυτή προσομοιάζει με την αντίδραση των ανθρώπων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπου αν και δεν επικρατεί απόλυτη ανωνυμία υπάρχει η ασφαλής απόσταση. Στη συνέχεια η οροφή με τον καθρέφτη άρχισε σταδιακά να ανεβαίνει, και έτσι άνοιξε τη θέα όλων των γειτονικών δωματίων και των επισκεπτών τους (Czirak 2010, 26)

Ενώ ο Czirak, στην παλαιότερη εκδοχή της παράστασης χαρακτηρίζει αυτή την πανοπτική δυνατότητα ως μια διάταξη της εξουσίας που μετατρέπει τη σύγχρονη κοινωνία σε μια "κοινωνία της επιτήρησης" (Czirak 2010, 26), ο θεατής του 2020 ίσως έκανε την αναγωγή ως μια κατάσταση που αφορά καθολικά τον πλανήτη, περνώντας από το άτομο στο όλον και εντέλει στο κοινό βίωμα. Συγχέοντας την έννοια του "παρακολουθώ" με την έννοια του "παρακολουθούμαι" η εμπειρία των θεατών βλέποντας την ίδια παράσταση μέσα σε μια δεκαετία είναι εντελώς διαφορετική.

Όσον αφορά το θέμα της ενθάδικότητας και της παροντικότητας, η παράσταση του Verhoeven καλύπτει την έννοια του εδώ και τώρα. Όπως ωστόσο επισήμανε και η Alkema, η ίδια δεν



*You Are Here*, <https://driesverhoeven.com/en/project/u-bevindt-zich-hier/>

αισθάνθηκε την έλλειψη κοινού βιώματος.

### 3.2 Καλλιτεχνικές απόπειρες στην Ελλάδα: Εμμανουέλα Βογιατζάκη και Έλλη Παπακωνσταντίνου

Η πρώτη καλλιτεχνική αντίδραση στην Ελλάδα σημειώθηκε από την Εμμανουέλα Βογιατζάκη, η οποία με μια ομάδα καλλιτεχνών από όλο τον κόσμο, συνθέτει την παράσταση *Forced Memories*. Σε μια προσπάθεια να δημιουργηθεί ένα αποτύπωμα των τρόπων που βίωσε η ανθρωπότητα την πανδημία, δημιουργήθηκε μια τηλεοπτική-βιντεοσκοπημένη-παράσταση που ακροβατεί ανάμεσα στον ρεαλισμό και τον σουρεαλισμό. Για την προβολή είχε επιλεγεί η πλατφόρμα του Zoom, δίνοντας με αυτόν τον τρόπο στο κοινό τη δυνατότητα να συμμετέχει στη συζήτηση που ακολουθούσε. Στη συγκεκριμένη παράσταση δεν ήταν δυνατή η αλληλεπίδραση, καθώς πλησίαζε

περισσότερο στη σχέση θεάματος-θεατή όπως παραδοσιακά συναντάται στον κινηματογράφο, με εξαίρεση τη συζήτηση στο τέλος.

Στη συνέντευξη που παραχώρησε η σκηνοθέτης επισήμανε ότι το project βασίστηκε αρχικά στην ανάγκη να εκφραστεί ο στραγγαλισμός που υπέστησαν οι καλλιτέχνες των παραστατικών τεχνών και η απόλυτη ανάγκη για να εξωτερικεύσουν την κατάσταση τους καθώς και στη ιδέα πως ο πρώτος θεατή ενός έργου είναι ο ίδιος ο δημιουργός του. Όπως επισημαίνει κάτω από τις ακραίες συνθήκες που επικράτησαν ήταν μια άμεση αντίδραση βασισμένη στην επικοινωνία και τη συνένωση καλλιτεχνών, μια “προσπάθεια διάσωσης” από τον έναν καλλιτέχνη στον άλλον (Βογιατζάκη 2021, Παράρτημα).

Μια από τις μεγαλύτερες προκλήσεις που είχαν να αντιμετωπίσουν ήταν αυτή καθεαυτή η διαδικασία της πρόβας, καθώς οι καλλιτέχνες βρισκόταν σε διαφορετικές χώρες και συνεπώς σε διαφορετικές χρονικές ζώνες. Υπογραμμίζοντας ότι δεν πρέπει να δαιμονοποιείται η τεχνολογία η σκηνοθέτης εκφράστηκε με συγκίνηση για το οπτικοακουστικό υλικό που παρακολουθούσαν όλοι μαζί στις εβδομαδιαίες πρόβες αλλά και για τις ψυχοθεραπευτικές, -όπως τις χαρακτήρισε-, διαδικασίες για το ανθρώπινο υλικό που μοιράστηκαν πέραν του καλλιτεχνικού. Ομοίως με την Ε. Παπακωνσταντίνου, επισήμανε την ανάγκη εφεύρεσης αυτής της νέας γλώσσας ενώ αναφέρθηκε εκτενώς στα τεχνικά θέματα που απασχόλησαν την ομάδα λόγω της σχετικής απειρίας, αλλά και της άμεσης ανταπόκρισης που είχε το όλο εγχείρημα. Ωστόσο, υπογράμμισε και την ευκολία που προκύπτει όταν ο πειραματισμός παραμένει στον ψηφιακό κόσμο ως προς τη συμμετοχή τόσο πολυπληθών project σε φεστιβάλ, που υπό κανονικές συνθήκες θα ήταν αδύνατο. Για την Ε. Βογιατζάκη η έννοια ενεργοποιημένος θεατής έχει μεγάλο εύρος: από τον θεατή που με το λόγο ή την πράξη αλλάζει την τροπή της ιστορίας επεμβαίνοντας στη δράση έως τον θεατή που ταυτίζεται και εμπλέκεται συναισθηματικά. Επισημαίνει παρόλα αυτά ότι η ενεργοποίηση που υποχρεώνει τον θεατή να συμμετέχει δεν την ελκύει καθώς αισθάνεται πως το κοινό βρίσκεται “σε ομηρία”, χωρίς επιλογές, πράγμα που εμποδίζει τη συναισθηματική εμπλοκή. Υποστηρίζοντας τον ρόλο της τεχνολογίας, υπογραμμίζει πως όταν η εμπύηση προκύπτει από τεχνολογικά μέσα, -όπως παραδείγματος χάριν η τρισδιάστατη τεχνολογία-, επιτρέπεται από τον θεατή να σταματήσει να παρακολουθεί, βγάζοντας τα ειδικά γυαλιά. Όταν, από την άλλη, συμβαίνει στο “εδώ και τώρα” είναι σαν να συμβαίνει πάνω στο σώμα του - και για την ίδια αυτό συνιστά βία ή ενστικτώδη αντίδραση. Το πεδίο μελέτης της Βογιατζάκη είναι ο κυβοργισμός μέσω της

τεχνολογίας, όπου επιτρέπεται στον θεατή να κινήσει τον performer και να επέμβει στο σώμα του και θεωρώντας ότι τώρα ανοίγει το πεδίο για περαιτέρω μελέτη σε αυτόν τον τομέα.

Όσο για τον θεατή της πανδημίας και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του, η σκηνοθέτης παρατηρεί την κούραση του παραδοσιακού θεατρόφιλου κοινού, που προέκυψε από τη συνεχή παρακολούθηση βιντεοσκοπημένων παραστάσεων. Αναφέρει ότι ίσως πιο προσφιλή στο κοινό να ήταν θεάματα που προσέγγιζαν περισσότερο την performance παρά το κλασικό, αλλά βιντεοσκοπημένο θέατρο.

Σε ό,τι αφορά τους θεατές που παρακολούθησαν την παράστασή της, παρατηρήθηκε μια συστολή την οποία η ίδια αποδίδει στην ειλικρίνεια της έκφρασης των καλλιτεχνών. Τέθηκε σαφώς το θέμα της επιβίωσης και της αναγκαιότητας της τέχνης με τρόπο από ανοίγοντας διάλογο σε σχέση με το τι σημαίνει να είσαι καλλιτέχνης υπό τις παρούσες υγειονομικές συνθήκες και την πολιτική αντιμετώπιση της πανδημίας. Σε σχέση με τις προσδοκίες που είχε από την ενεργοποίηση του κοινού, ήταν προετοιμασμένη για να συναντήσει το αίσθημα ντροπής και την αδυναμία να μπουν σε ζωντανό διάλογο, ενώ επισημαίνει ότι συμμετείχαν κυρίως γραπτά στο chat, όπου, συρρικνωμένος ο θεατής αισθάνεται λιγότερο ότι κρίνεται.



Forced Memories, πηγή: <http://arts.rfsat.com/pages/index.html>

Η περίοδος του lockdown βρίσκει την Έλλη Παπακωνσταντίνου και την ομάδα της να κάνουν πρόβες μέσω της πλατφόρμας τηλεδιασκέψεων Zoom. Στην συνέντευξη, που βρίσκεται στο παράρτημα, η σκηνοθέτιδα αναφέρει την αρχική πρόθεση που υπήρχε η παράσταση να γίνει ζωντανά, ωστόσο εν όψει των μέτρων κοινωνικής αποστασιοποίησης με τη διάθεση της ομάδας να εργαστεί έστω και μέσω τηλεδιασκέψεων, προέκυψαν νέα ερωτήματα όπως η σχέση του γυναικείου σώματος με το διαδίκτυο και η σχέση της τέχνης με μια καθαρά εταιρική πλατφόρμα όπως το Zoom. Εκλαμβάνοντας αυτά τα ερωτήματα σαν προκλήσεις και με τα μέτρα να καθιστούν αδύνατη την διενέργεια ψηφιακών παραστάσεων η ομάδα προχώρησε στη δημιουργία ενός νέου τολμήματος. Η ψηφιακή παράσταση που προέκυψε έφερε τον τίτλο *ANTIGONE TEST: This is me in my room* με τον υπότιτλο *Ένα ψηφιακό κινηματογραφικό concept*. Η σκηνοθέτιδα αναφέρει την ανάγκη δημιουργίας ενός νέου πλαισίου στον ψηφιακό κόσμο, θέτοντας στο κέντρο το γυναικείο σώμα και τον τρόπο που ο “οίκος” ως κατεξοχήν “γυναικείος χώρος” ανοίγεται με την κάμερα στο κοινό, ενώ επισημαίνει ότι έπρεπε να εφευρεθεί μια νέα γλώσσα, που θα δημιουργούσε ένα “εργόχειρο” ζωντανά μπροστά στα μάτια των θεατών μέσα από τον προσωπικό χώρο των ηθοποιών.

Ορισμένες από τις προκλήσεις που κλήθηκαν να αντιμετωπίσουν ήταν το πώς η πλατφόρμα του Zoom θα μπορούσε να αξιοποιηθεί καλλιτεχνικά εξαντλώντας τις δυνατότητες του μέσου, παρόλο που τίποτε δεν μπορούσε να διακινηθεί από εξοπλισμό ή σκηνικά αντικείμενα. Η κάθε ηθοποιός στο χώρο της έπρεπε: “... μέσα από την απομόνωση να δημιουργήσει με το τίποτα” (Παπακωνσταντίνου 2021, Παράρτημα).

Ως προς το θεατρικό κοινό η σκηνοθετίδα αισθάνθηκε ότι η έλλειψη φυσικής παρουσίας δημιούργησε πολλές προκλήσεις. Αρχικά σε θέματα συντονισμού, από το πως θα κόβονταν τα εισιτήρια, το πως θα λειτουργούσε η πλατφόρμα έως το πως θα υπάρχει “επιστροφή” και διάδραση του κοινού με τη θεατρική πράξη με τρόπο που να μην είναι στείρος, αλλά ζωντανός. Για τον λόγο αυτό επέλεξε ορισμένες δράσεις να γίνουν σε “ιδιωτικά δωμάτια”, ενώ αξιοποίησε και την προσωπική κάμερα του καθενός από τους θεατές καλώντας τους να ανοίξει την κάμερα φανερώνοντας την ταυτότητά τους στο τέλος. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει προσπάθησε να δημιουργήσει εμπύθιση, με αντίστοιχο τρόπο στον φυσικό χώρο, κατά τον οποίο οι θεατές θα μπορούσαν να ιδωθούν μεταξύ τους ή να αλλάξουν δωμάτιο.

Σε απάντηση στην ερώτηση τι σημαίνει για την ίδια ενεργοποιημένος θεατής η σκηνοθέτης απάντησε ότι αντιμετωπίζει τον θεατή της κάθε παράστασης ως ένα δυναμικό στοιχείο ενώ εστιάζει στο να τον μετατοπίσει “σε μια σχέση που δεν είναι δεδομένη, οικεία” (Παπακωνσταντίνου, Παράρτημα). Επισημαίνει τη σημασία της μετατόπισης ως έναν τρόπο να δημιουργηθεί χώρος για σκέψη σε σχέση με το παραστασιακό υλικό. Ωστόσο, επισημαίνει ότι με την καραντίνα δεν άλλαξε η βαθιά πολιτική ανάγκη για έναν ενεργοποιημένο θεατή μιας και υπογραμμίζει ότι ο ανενεργός θεατής αφήνει αδρανές και το υλικό. Τονίζει ακόμη πως αν και το μέσο άλλαξε ή ανάγκη ταύτισης με τα σύγχρονα κοινωνικά θέματα ή με τον ίδιο του τον εαυτό παραμένει εξίσου ισχυρή. Η σκηνοθέτης επισημαίνει την έντονη ανάγκη επικοινωνίας που παρατήρησε στον θεατή της πανδημίας αλλά και τη διεύρυνση του κοινού σε παγκόσμιο επίπεδο με αποτέλεσμα τη δημιουργία μιας παγκόσμιας συλλογικότητας. Παράλληλα, στέκεται στην μετατόπιση πλαισίου, υπογραμμίζοντας ότι όλοι οι θεατές είχαν τον ίδιο ψηφιακό χώρο, μοιραζόμενοι ένα παράθυρο του Zoom, κάνοντας τις παρεμβάσεις από ακαδημαϊκούς μέχρι από απλούς πολίτες κάθε ηλικίας να μοιάζουν εξίσου σημαντικές.

Ως προς τον ορίζοντα προσδοκιών της σε σχέση με την ανταπόκριση του κοινού επισημαίνει ότι με μεγάλη της έκπληξη, αν και κινούταν σε απόλυτη άγνοια, δημιουργήθηκε ένα παγκόσμιο δίκτυο ανθρώπων, οι οποίοι επικοινωνούσαν μεταξύ τους αλλά και με τους καλλιτέχνες ακόμη



και μετά την παράσταση. Καταλήγοντας, μεταφέρει την βαθειά πίστη στη ρευστότητα της τέχνης καθώς “η συγκυρία ευνοεί την πρόσληψη και την ανταλλαγή” (Παπακωνσταντίνου, Παράρτημα).

Ως θεατής που παρακολούθησε την παράσταση κατέγραψα τις ακόλουθες εμπειρίες σε σχέση με την παράσταση. Αρχικά, το κοινό παραμένει σε ένα διαδικτυακό φουαγιέ, περιμένοντας την τρίτη επισήμανση για να ξεκινήσει η κοινή κλήση στο Zoom, όπως θα περίμενε το τρίτο κουδούνι. Στη συνέχεια δίνονται οδηγίες που αφορούν τη χρήση της κάμερας και τις ρυθμίσεις που πρέπει να παρακολουθήσει, γεγονός που θυμίζει έντονα την υπενθύμιση για την απενεργοποίηση του κινητού τηλεφώνου που ακούγεται στους θεατρικούς χώρους πριν την έναρξη της παράστασης. Η σκηνοθέτιδα είχε ενεργό ρόλο στην παράσταση δίνοντας συχνά οδηγίες στις ηθοποιούς και στο κοινό. Αξίζει να σημειωθεί ότι στην παράσταση γίνονται δύο προσχεδιασμένες παρεμβάσεις που επιχειρούν να ενεργοποιήσουν το κοινό, με διαφορετικό ωστόσο στόχο η καθεμία (Κονομή 2021). Η πρώτη ήταν η διάσπαση των θεατών σε ξεχωριστά τηλεδωμάτια, όπου στο καθένα προβαλλόταν ένα διαφορετικό βίντεο, προσφέροντας μια εξατομικευμένη εμπειρία στην κάθε υποομάδα ενώ η δεύτερη, αποσκοπούσε στη δημιουργία μιας συλλογικότητας, καθώς η σκηνοθέτης καλεί τους θεατές να ανοίξουν την κάμερα και να δουν ο ένας τον άλλον (Κονομή 2021). Θα ήθελα να επισημάνω τη σημασία που είχε για μένα ως θεατή, ειδικά εν μέσω της πανδημίας, το ότι κατάφερα να παρακολουθήσω την παράσταση με δύο φιλικά πρόσωπα που μένουν σε διαφορετική χώρα στο εξωτερικό ταυτόχρονα, γεγονός που θα ήταν σχεδόν απίθανο να συμβεί υπό κανονικές συνθήκες. Τέλος, ο διάλογος στο τέλος της παράστασης, έδωσε πάλι την αίσθηση του φουαγιέ, όπου σε μικρές παύσεις αλλά και όλοι μαζί ταυτόχρονα θα ανταλλάζαμε συναισθήματα και σκέψεις.

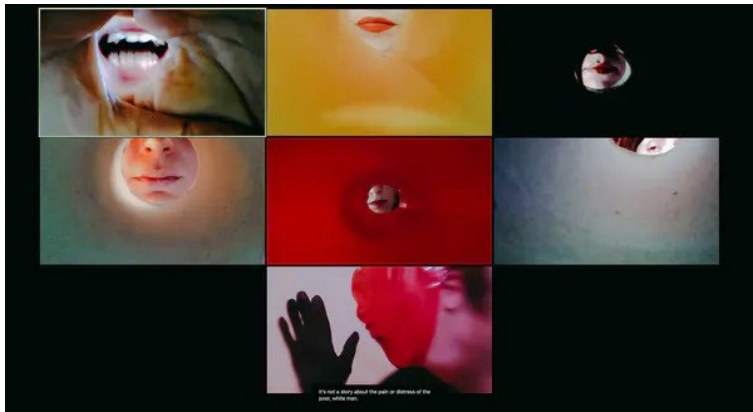
Συμπερασματικά, στην παράσταση της Παπακωνσταντίνου, η ενθαδικότητα έχει επιτευχθεί με τις οδηγίες προς το κοινό που θύμιζαν την παρουσία σε θεατρικό χώρο, την χρήση προσωπικής κάμερας και του τελικού διαλόγου αλλά υπηρετείται και η παροντικότητα, μιας και η αντίδραση του θεατή στο τώρα -έστω κι αν ήταν απαραίτητη σε ελάχιστα σημεία- δεν του επέτρεπε να βυθιστεί σε παθητική παρακολούθηση.

Στην τελευταία παράσταση που δόθηκε στις 21 Οκτωβρίου του 2020, μοιράστηκε ερωτηματολόγιο με σκοπό να αποσαφηνιστεί η ταυτότητα του θεατή της εποχής του Covid-19 και ο βαθμός ενεργοποίησης και συμμετοχής του, το οποίο βρίσκεται στο παράρτημα. Παρακάτω παρατίθενται ορισμένα αποτελέσματα αυτής της έρευνας.

Το μεγαλύτερο ποσοστό του κοινού ανήκε στην ηλικιακή ομάδα 25-40 ετών (45%), ενώ

ακολουθούσε η ηλικιακή ομάδα 40-65 (30%). Μικρότερη απήχηση φαίνεται να είχε στα άτομα κάτω των 18 ενώ η ομάδα των άνω των 65 δεν είχε καμία συμμετοχή. Ακολούθως πάνω από τους μισούς θεατές δήλωσαν ότι ανήκουν στο γυναικείο φύλο, οι υπόλοιποι στο ανδρικό, ενώ ορισμένοι δήλωσαν ότι ανήκουν στο μη δυαδικό. Το 35% του κοινού δεν εργάζεται στο σπίτι, ωστόσο ισόποσα δήλωσαν πως εργάζονται στο σπίτι ή εργάζονται μερικώς στο σπίτι, ενώ ένα μικρότερο ποσοστό είναι άνεργο. Σχεδόν οι μισοί θεατές είναι κάτοχοι μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών, ενώ ακολουθούν οι κάτοχοι πτυχίου και στη συνέχεια οι απόφοιτοι λυκείου. Τέλος, ορισμένοι θεατές δεν έχουν ολοκληρώσει τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Η συντριπτική πλειοψηφία των θεατών τη συγκεκριμένη μέρα ήταν κάτοικοι της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Δήλωσαν, επίσης, ότι πληροφορήθηκαν για την παράσταση ως επί το πλείστον από κάποιον φίλο (σε ποσοστό 55%) ή από τον ψηφιακό τύπο (20%), τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (15%) και τα έντυπα μέσα (10%). Σχεδόν όλοι οι θεατές ήταν κάτοχοι δικής τους ηλεκτρονικής συσκευής για να παρακολουθήσουν την παράσταση, ενώ το 65% προτίμησε να την παρακολουθήσει από τον υπολογιστή του, σε πολύ μικρό ποσοστό ακολουθούν όσοι επέλεξαν tablet ή κινητό τηλέφωνο. Όσο για τη χρήση της πλατφόρμας Zoom, ένα μεγάλο ποσοστό θεατών (75%) αναφέρει ότι την είχε ήδη εγκαταστήσει στη συσκευή του, ενώ μόλις το 1/4 των θεατών χρειάστηκε βοήθεια για να συνδεθεί. Ελάχιστα πάνω από τους μισούς θεατές παρακολούθησαν την παράσταση με τουλάχιστον έναν ακόμα θεατή στον ίδιο χώρο, ενώ λίγο λιγότεροι από τους μισούς την παρακολούθησαν μόνοι (45%). Περίπου 7 στους 20 θεατές συνομίλησαν με τους ανθρώπους που βρίσκονταν στον ίδιο χώρο την ώρα της παράστασης. Μόλις 1 στους 20 θεατές κράτησε το κινητό του κλειστό ή σε αθόρυβη λειτουργία κατά τη διάρκεια της παράστασης, ενώ το 35% των θεατών δεν ασχολήθηκε καθόλου με τη συσκευή και το 45% αναφέρει ότι έστω και ελάχιστα έστρεψε το βλέμμα του ή ασχολήθηκε κανονικά με τη συσκευή. Ωστόσο το 50% των θεατών δεν ενοχλήθηκαν ή δεν παρατήρησαν καν τις ειδοποιήσεις από τις διάφορες εφαρμογές, ενώ παρακολουθούσαν την παράσταση με ένα μεγάλο ποσοστό (20%) να τις έχει ήδη απενεργοποιημένες. Ως προς το κατά πόσο η παράσταση πλησίαζε μια φυσική παράσταση το κοινό φάνηκε να έχει αρκετές διαφορετικές απόψεις με μικρές ποσοτικές διαφορές: 2 στους 20 θεατές θεωρούν ότι η παράσταση δεν είχε καμία σχέση σαν εμπειρία με μια φυσική παράσταση, 4 στους 20 θεωρούν ότι είναι πολύ κοντά χωρίς καμία ποιοτική διαφορά, και στον ίδιο αριθμό θεωρούν ότι αν και δεν ήταν ακριβώς ίδια η αίσθηση ήταν πολύ κοντά, 5 στους 20 υποστηρίζουν ότι ήταν μακριά σαν εμπειρία από αυτή της φυσικής παρακολούθησης, ενώ 3 στους 20 κρατούν ουδέτερη

στάση στηρίζοντας ότι δεν ήταν ούτε μακρινή ούτε κοντινή. Από το κοινό που συμμετείχε στην έρευνα το 35% παραδέχεται ότι πήγαινε σπάνια στο θέατρο (τέσσερις με πέντε φορές το χρόνο) ενώ ίδιο ποσοστό αναφέρει ότι πήγαινε πολύ συχνά (τουλάχιστον μια φορά το μήνα). Στην ερώτηση αν αισθάνθηκαν μέρος ενός κοινού όπως σε μια φυσική παράσταση το 65% απάντησε θετικά, έστω κι αν αυτό συνέβαινε κατά στιγμές με ένα σχετικά μικρό ποσοστό (10%) να αισθάνεται απομονωμένο. Η συντριπτική πλειοψηφία των θεατών (17 στους 20) απάντησε ότι θα επιθυμούσε να παρακολουθήσει κι άλλες διαδικτυακές παραστάσεις -ακόμα κι όταν ανοίξουν κανονικά οι θεατρικοί χώροι-, ενώ αυτό που έλειπε περισσότερο στους θεατές δεν ήταν η ζωντανή αλληλεπίδραση με τους ηθοποιούς (10%), ή με τους άλλους θεατές (35%), αλλά ο ίδιος ο φυσικός χώρος του θεάτρου και η διαδικασία της μετακίνησης από και προς αυτόν (55%). Όσο για το πιο ενδιαφέρον στοιχείο της νέας αυτής μορφής θεάτρου το 30% συμφώνησε ότι εντυπωσιάστηκε από τη σκηνογραφία και τον επαναπροσδιορισμό του χώρου στον ψηφιακό κόσμο, ακολούθως από τη σκηνοθεσία και τις τεχνολογικές καινοτομίες (30%), την υποκριτική και τον τρόπο που οι ηθοποιοί αλληλεπιδρούσαν με το ρόλο και μεταξύ τους (20%) και ισόποσα με τις τεχνολογικές καινοτομίες που εισήχθησαν στον δικό του ρόλο ως θεατρικό κοινό.



*Traces of Antigone*, πηγή: <https://www.artconnect.com/art/traces-of-antigone>

## Συμπεράσματα

Στην παρούσα ενότητα καταγράφονται ορισμένα συμπεράσματα που διεξήχθησαν από τη συγκεκριμένη βιβλιογραφική διερεύνηση και την πρωτογενή έρευνα για τη μεταπτυχιακή αυτή διατριβή. Εστιάζοντας, αρχικά, στον εικοστό αιώνα, οι σκηνοθέτες έδωσαν αρκετά διαφορετικές εννοιολογήσεις στον όρο “ενεργοποιημένος θεατής”. Ξεκινώντας αρχικά από το σοκ και τον φόβο που προσπαθούσε να προξενήσει ο Αρτώ στο κοινό του, σε μια προσπάθεια να ταρακουνήσει το παθητικό κοινό του νατουραλιστικού θεάτρου, περνάμε στον Μπρεχτ με τις πιο δημοκρατικές αντιλήψεις και την εμπιστοσύνη στη νοημοσύνη του μέσου θεατή. Ο Μπρεχτ αποπειράται με την τεχνική της αποστασιοποίησης την ενεργοποίηση της λογικής, τη βαθιά ενημέρωση, την ψυχαγωγία, αλλά μέσω της αφύπνισης για το πολιτικό γίνεσθαι. Στη συνέχεια, ο Γκροτόφκσι, με βαθείς συμβολισμούς, πειραματίζεται ενεργά κυρίως με τον χώρο, διερευνώντας εκ νέου τη σχέση θεατή και ηθοποιού, επιλέγοντας κάθε φορά νέες διατάξεις, ώστε να ενεργοποιείται μια διαφορετική δυναμική. Μετέπειτα, ο Μπρουκ μοιάζει να δανείζεται στοιχεία από όλους τους προκατόχους του, επιλέγοντας τότε τη μαγεία και το σοκ και τότε την αποστασιοποίηση ή τον επαναπροσδιορισμό της σχέσης θεατή-ερμηνευτή, επιχειρώντας ωστόσο πάντα μια δυναμική σύζευξη της φαντασίας τους. Τέλος, ο Μποάλ επιχειρεί μια ενεργοποίηση που θα σηκώσει το θεατή από τη θέση του, καθώς το θέμα της παράστασης πηγάζει από την καθημερινότητά του. Τον κατευθύνει να αναλάβει ενεργό ρόλο στη σκηνή, ώστε όχι μόνο να αντιληφθεί τι συμβαίνει στη ζωή αλλά και να αποπειραθεί να το αλλάξει.

Ο θεατής του 21ου αιώνα ακροβατεί ανάμεσα στη μεγάλη παθητικότητα της καθήλωσης σε μια οθόνη και την όλο και μεγαλύτερη άνθιση καλλιτεχνικών πονημάτων που απαιτούν τη συμμετοχή του - κάνοντας ακαδημαϊκούς και καλλιτέχνες να αμφιταλαντεύονται στην προσπάθειά τους να ορίσουν πλέον τι είναι ενεργοποίηση. Στο Θέατρο της Εμβύθισης -αν και φαινομενικά ο θεατής κινείται ελεύθερα στο χώρο και συμπεριφέρεται όπως αισθάνεται-, η συμμετοχή του δεν είναι καταλυτική για την πλοκή. Ενώ του δίνεται η ψευδαίσθηση της συμμετοχής, ουσιαστικά πρόκειται περισσότερο για μια μετακίνησή του στον χώρο ή διερεύνηση των αντικειμένων παρά για ανάληψη ρόλου στην πλοκή. Στο Διαδραστικό Θέατρο, από την άλλη, ο θεατής βρίσκεται μέσα στην εμπειρία, μπορεί να κινηθεί ελεύθερα ως ένα βαθμό, μην έχοντας ωστόσο περιθώριο να μη συμμετάσχει -ακόμα κι αν αυτό που συμβαίνει δεν είναι προσφιλές στον ίδιο-, μιας και χρησιμοποιείται η τεχνική του αφηνδιασμού. Το Διαμεσικό Θέατρο, στη συνέχεια,

πειραματίστηκε πάνω σε ένα νέο παραστασιακό χώρο, τον κυβερνοχώρο, προσπαθώντας να εντάξει θεατές και ηθοποιούς στον ίδιο βαθμό συμμετοχής μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

Μέχρι το Μάρτη του 2020, ολόκληρος ο πλανήτης καλείται να ανταποκριθεί στις νέες συνθήκες κοινωνικής αποστασιοποίησης εξαιτίας της πανδημίας του Covid-19, ενώ οι έως τότε πειραματικές διαδικτυακές παραστάσεις γίνονται πλέον μονόδρομος - αφενός για τους καλλιτέχνες και την ξαφνική απομάκρυνσή τους από το κοινό, και αφετέρου για τους ίδιους τους θεατές. Η πληθώρα βιντεοσκοπημένων παραστάσεων δεν στάθηκε ικανή να καλύψει αυτό το κενό. Με τις νέες συνθήκες πολλοί καλλιτέχνες αναθεώρησαν παλαιότερες δουλειές τους, ενώ άλλοι βρήκαν πρόσφορο έδαφος για να ανοίξουν διάλογο με το κοινό για τα προσωπικά τους βιώματα ή για να πειραματιστούν με τη δημιουργία ενός νέου είδους θεάτρου, το ψηφιακό θέατρο, μέσα από το οποίο σταδιακά αναδύεται κι ένας νέος θεατής, τα χαρακτηριστικά του οποίου χρήζουν περαιτέρω έρευνας. Μεταξύ των άλλων διερευνήσεων, η διατριβή αυτή φιλοδοξεί να αποτελέσει μια πρώτη συμβολή προς αυτή την κατεύθυνση.

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ:**

### **1. Ερωτηματολόγιο και Πίτες στατιστικών στοιχείων**

1.1 Ενδεικτικό ερωτηματολόγιο για το κοινό των παραστάσεων *Traces of Antigone* (Οκτώβριος 2021) βασισμένο στο ερωτηματολόγιο της C. Heim (Heim 2016: 185-187)

1. Επιλέξτε την ηλικιακή ομάδα στην οποία ανήκετε
  - A. κάτω από 18.
  - B. 18-25.
  - Γ. 25-40.
  - Δ. 40-65.
  - E. 65+
  
2. Επιλέξτε το φύλο σας:
  - A. Αρσενικό
  - B. Θηλυκό
  - Γ. Non binary
  
3. Εργάζεστε με τηλε-εργασία;
  - A. Ναι.
  - B. Όχι.
  - Γ. Και με φυσική παρουσία και με τηλε-εργασία
  - Δ. Δεν εργάζομαι.
  
4. Επιλέξτε τη βαθμίδα εκπαίδευσης που σας αντιστοιχεί:
  - A. Απόφοιτος λυκείου.
  - B. Απόφοιτος Πανεπιστημίου.
  - Γ. Κάτοχος Μεταπτυχιακού Τίτλου.
  - Δ. Κάτοχος ανώτερου τίτλου σπουδών από Μεταπτυχιακό.
  - E. Τίποτα από τα παραπάνω
  
5. Είμαι κάτοικος:
  - A. της Ευρωπαϊκής Ένωσης
  - B. Εκτός Ε.Ε.

6. Πώς μάθατε για την παράσταση;
- A. Μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.
  - B. Από φιλικό πρόσωπο.
  - Γ. Από τον τύπο (ηλεκτρονικά).
  - Δ. Από τον τύπο (έντυπη μορφή).
7. Είχατε δικό σας ηλεκτρονικό μέσο για να παρακολουθήσετε την παράσταση;
- A. Ναι
  - B. Όχι
8. Παρακολουθήσατε την παράσταση μέσω συσκευής:
- A. κινητού τηλεφώνου (smartphone).
  - B. tablet.
  - Γ. Υπολογιστή (σταθερού ή φορητού)
9. Είχατε ήδη εγκατεστημένη τη συγκεκριμένη πλατφόρμα τηλεδιασκέψεων (Zoom);
- A. Ναι
  - B. Όχι
10. Χρειαστήκατε τη βοήθεια κάποιου ώστε να συνδεθείτε με ευκολία;
- A. Ναι
  - B. Όχι
11. Παρακολουθήσατε την παράσταση μόνοι σας στο φυσικό σας χώρο;
- A. Ναι
  - B. Όχι
12. Αν ναι, συνομιλήσατε ή αλληλεπιδράσατε με το άλλο άτομο κατά τη διάρκεια της παράστασης στο φυσικό σας χώρο; (Αν απαντήσατε αρνητικά στην προηγούμενη ερώτηση επιλέξτε το Γ)
- A. Ναι
  - B. Όχι
  - Γ.-



13. Κάνατε χρήση του κινητού σας τηλεφώνου ή άλλου μέσου κατά την διάρκεια της παράστασης, απομακρύνοντας το βλέμμα σας από τη δράση;
- A. Ναι, σε μεγάλο βαθμό.
  - B. Ναι, για μερικές στιγμές.
  - Γ. Δεν το παρατήρησα/ Δεν είμαι σίγουρος
  - Δ. Όχι, δεν το άγγιξα.
  - E. Όχι, το είχα απενεργοποιημένο ή σε αθόρυβη λειτουργία.
14. Αποσπάστηκε η προσοχή σας από τις ειδοποιήσεις άλλων εφαρμογών; (Mail, Instagram, Facebook κτλ)
- A. Ναι, σε μεγάλο βαθμό.
  - B. Ναι, για μερικές στιγμές.
  - Γ. Δεν το παρατήρησα/ Δεν είμαι σίγουρος.
  - Δ. Όχι, δεν ασχολήθηκα με τις ειδοποιήσεις.
  - E. Όχι, τις είχα απενεργοποιήσει ώστε να μην με αποσπούν.
15. Πόσο κοντά στη φυσική θεατρική παρακολούθηση θεωρείτε ότι έφτασε αυτή η εμπειρία;
- A. Πολύ κοντά, χωρίς ποιοτική διαφορά.
  - B. Αρκετά κοντά, δεν ήταν ίδια η αίσθηση αλλά ήταν κοντινή εμπειρία.
  - Γ. Ούτε κοντά αλλά ούτε και μακριά.
  - Δ. Μακριά, δεν είχε ιδιαίτερη σχέση με τη θεατρική εμπειρία.
  - E. Καμία σχέση με τη θεατρική εμπειρία.
16. Πόσο συχνά πηγαίνατε στο θέατρο πριν την πανδημία του Covid-19;
- A. Πολύ συχνά (τουλάχιστον μία φορά το μήνα)
  - B. Συχνά (τουλάχιστον 1 φορά το δίμηνο)
  - Γ. Ούτε πολύ συχνά ούτε σπάνια (4-5 φορές το χρόνο)
  - Δ. Σπάνια (2 φορές το χρόνο)
  - E. Πολύ σπάνια (1 φορά το χρόνο)
17. Καθώς παρακολουθούσατε την παράσταση αισθανθήκατε μέρος ενός συνόλου, όπως στην πλατεία μιας θεατρικής σκηνής;
- A. Ναι, απόλυτα. Αισθάνθηκα ότι μοιράζομαι μια κοινή εμπειρία με μια τυχαία ομάδα

ανθρώπων.

B. Ναι, κάποιες στιγμές αισθάνθηκα μέρος ενός κοινού αλλά όχι όλες.

Γ. Ούτε ναι, ούτε όχι. Δεν είμαι βέβαιος αν αισθάνθηκα ότι μοιράστηκα μια κοινή εμπειρία.

Δ. Όχι, αισθανόμουν απομονωμένος, η εμπειρία ήταν καθαρά ατομική.

18. Μετά την πανδημία του Covid-19 και ενώ τα θέατρα θα έχουν ανοίξει, θα επιθυμούσατε να βλέπετε κατά καιρούς κι άλλες ψηφιακές παραστάσεις;

A. Ναι

B. Όχι

19. Τι σας έλειψε περισσότερο από την παράσταση σε φυσικό χώρο;

A. Η ζωντανή αλληλεπίδραση με τους ηθοποιούς.

B. Η ζωντανή αλληλεπίδραση με τους υπόλοιπους θεατές.

Γ. Ο φυσικός θεατρικός χώρος και η μετακίνηση από και σε αυτόν.

20. Τι σας κερδίζει περισσότερο σε μια ψηφιακή παράσταση;

A. Η σκηνογραφία. Ο τρόπος που επαναπροσδιορίζεται ο χώρος και οι νέες ψηφιακές δυνατότητες.

B. Η σκηνοθεσία. Η εφευρετικότητα στη διαχείριση των νέων ψηφιακών μέσων.

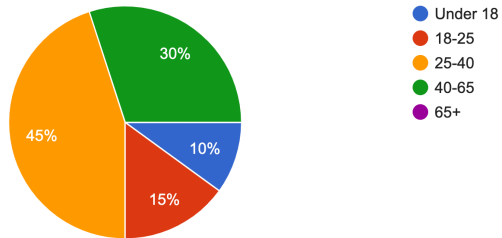
Γ. Η υποκριτική. Η νέα μορφή επικοινωνίας = των ηθοποιών μεταξύ τους, με το κοινό και με το ρόλο.

Δ. Ο δικός σας ρόλος σε σχέση με τη θεατρική δράση. Οι νέες δυνατότητες συμμετοχής που δίνονται στο κοινό στον ψηφιακό κόσμο.

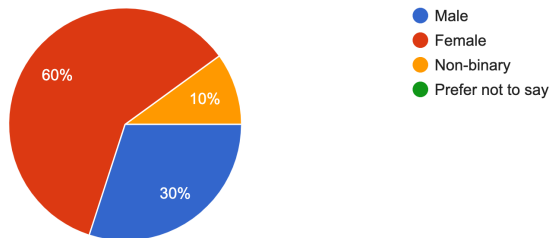
## 1.2 Πίτες αποτελεσμάτων στατιστικών στοιχείων έρευνας:

Δείγμα 20 θεατών από την παράσταση *Traces of Antigone* που πραγματοποιήθηκε στις 21 Οκτωβρίου 2021

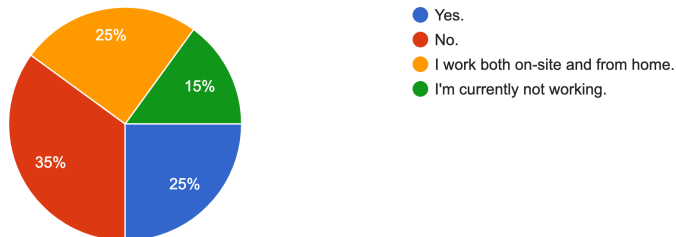
1. Please select your age range:  
20 απαντήσεις



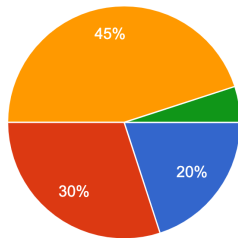
2. Please select your gender:  
20 απαντήσεις



3. Do you work from home?  
20 απαντήσεις

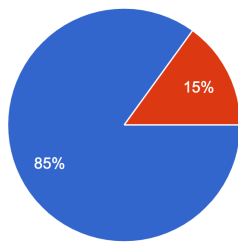


4. What is your highest level of education?  
20 απαντήσεις



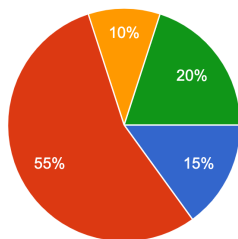
- High school graduate.
- Bachelor's degree.
- Master's degree.
- None of the above.

5. I live:  
20 απαντήσεις



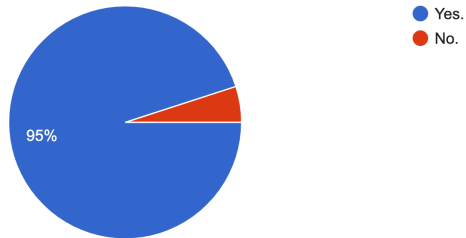
- In the European Continent.
- Out of the European Continent.

6. How did you find out about the performance "Traces of Antigone"?  
20 απαντήσεις

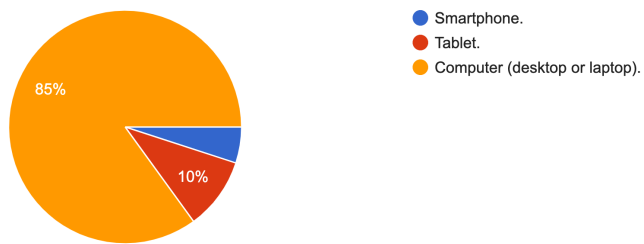


- Through social media.
- Through a friend.
- Through the press.
- Through the digital press.

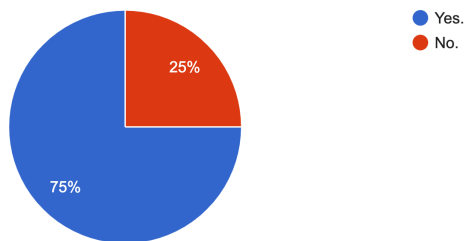
7. Did you have your own electronic device to watch the performance?  
20 απαντήσεις



8. You watched the performance on a:  
20 απαντήσεις

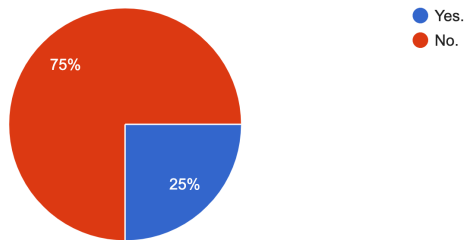


9. Was Zoom already installed in your device?  
20 απαντήσεις



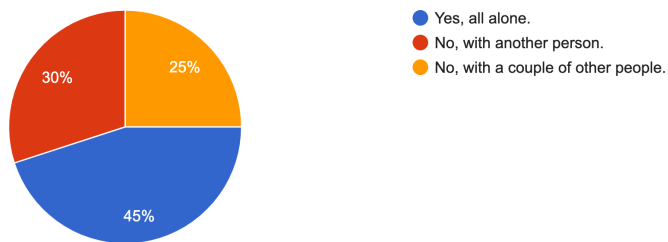
10. Did you need any help to connect?

20 απαντήσεις



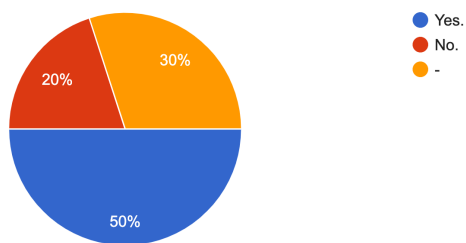
11. Did you watch the performance alone in your own place?

20 απαντήσεις



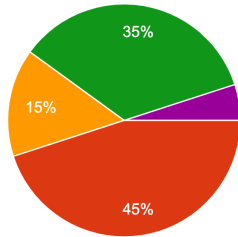
12. If yes, did you exchange or interact with the other person/other people during the performance? (If you answered no to the previous question, select "-")

20 απαντήσεις



13. Did you take your eyes away/ get distracted from the action, using your phone or any other device throughout the duration of the performance?

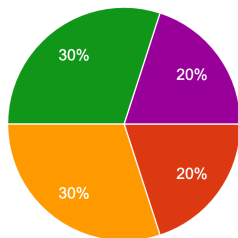
20 απαντήσεις



- Yes, a lot.
- Yes, at times.
- I did not notice/ I'm not sure.
- No, I did not touch my phone.
- No, it was switched off/ in silent mode.

14. Did you get distracted by any app notifications on the device you used to watch the performance? (Email, Facebook, Instagram etc.)

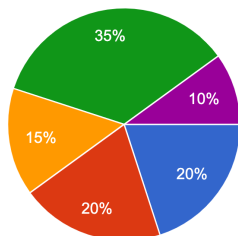
20 απαντήσεις



- Yes, a lot.
- Yes, at times.
- I did not notice/ I'm not sure.
- No, I did not get bothered by the notifications.
- No, I had deactivated them so they do not distract me.

15. How close to a traditional theatrical performance was the experience in your opinion?

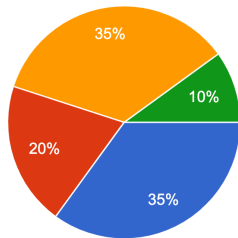
20 απαντήσεις



- Very close, there was no difference in terms of quality.
- Not quite the same feeling although pretty close.
- Neither close nor far.
- Far, it was not particularly close to on-site/ traditional theatre performance.
- Very far, it was a totally new experience.

16. How often did you use to go to the theatre before the Covid-19 pandemic?

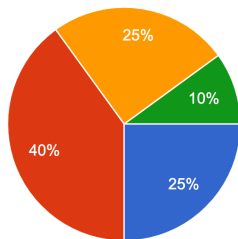
20 απαντήσεις



- Very often (at least once a month).
- Often (at least once every couple of months).
- Not very often but not very rarely either (4-5 times a year).
- Very rarely (once a year).

17. While watching, did you feel like you were part of an audience the way you would if you attended a live performance?

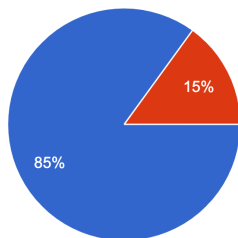
20 απαντήσεις



- Yes, absolutely. I felt like I was sharing the experience with a random group of people.
- Yes, at times I felt like I was a part of an audience but it was not the case the entire time.
- I can't say. I'm not sure I felt like I was sharing an experience.
- No, I felt isolated. It was an individual experience.

18. Would you like to continue watching digital performances from time to time, even with the theatre halls open again?

20 απαντήσεις

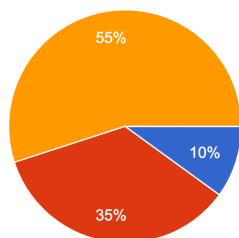


- Yes.
- No.



19. What did you miss the most with regard to traditional stage performance?

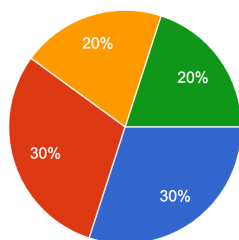
20 απαντήσεις



- The live interaction with the actors.
- The live interaction with the rest of the audience.
- The physical space of the theatre it self and moving in and out of it.

20. What would you say is the most interesting part in an online performance?

20 απαντήσεις



- The scenography. The redefinition of space and the new digital possibilities.
- The directing. The inventive ways in which technology is used.
- The acting. The new ways in which the actors communicate their roles and interact with the rest of the cast.
- Your role in relation to the theatrical action. The technological innovations that enable the audience to participate...

## 2. Απομαγνητοφωνήσεις συνεντεύξεων μέσω Zoom

2.1 Ερωτήσεις προς τους Σκηνοθέτες:

1. Τι σας ώθησε να κάνετε μια ψηφιακή παράσταση
2. Ποια ήταν η μεγαλύτερη πρόκληση που αντιμετωπίσατε στην προσπάθειά σας να στήσετε μια ψηφιακή παράσταση;

3. Θα επιχειρούσατε να κάνετε ξανά ψηφιακή παράσταση; Τι βρίσκετε γοητευτικό στη νέα αυτή δυνατότητα που προέκυψε λόγω της πανδημίας;
4. Με ποιους τρόπους προσπαθήσατε να προσεγγίσετε το κοινό (μέσα από την ανωνυμία του διαδικτύου και) με δεδομένο ότι δεν υπήρχε άμεση επαφή; Ποια ήταν η μεγαλύτερη δυσκολία που συναντήσατε για να συνδεθείτε με το κοινό χωρίς τη φυσική παρουσία;
5. Τι σημαίνει για σας “ενεργοποιημένος θεατής”; Άλλαξε η νοηματοδότηση του όρου μετά την πανδημία;
6. Με ποιες τεχνικές επιχειρήσατε την ενεργοποίηση του θεατή; Είχε ο θεατής της πανδημίας κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά; Παρατηρήσατε αλλαγές στο κοινό φυσικού και ψηφιακού χώρου;
7. Πώς θα χαρακτηρίζατε το κοινό που παρακολούθησε την παράσταση σας; Θυμάστε κάτι ξεχωριστό που συνέβη σε κάποια συγκεκριμένη παράσταση που να αφορούσε τους θεατές και σας εξέπληξε;
8. Επαληθεύτηκαν οι προσδοκίες που είχατε σε σχέση με την αντίδραση του κοινού;

## 2.2 Έλλη Παπακωνσταντίνου

**Ελένη Ξενάκη:** Ξεκίνησα την ηχογράφιση για να το έχω, και θα το κόψω μετά.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Οκέι.

**Ελένη Ξενάκη:** Λοιπόν, εμένα η εργασία μου ουσιαστικά αφορά τις εννοιολογίες του ενεργοποιημένου θεατή στο σύγχρονο θέατρο. Και επειδή έτυχε να παρακολουθήσω το *Traces of Antigone*, στην πρώτη каранτίνα βέβαια, μετά δεν σας παρακολούθησα να σας πω την αλήθεια όταν το κάνατε διαδραστικά. Δηλαδή στο μυαλό μου έχω αυτή την παράσταση. Αλλά εσείς ελεύθερα, όπως αισθάνεστε.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Βεβαίως.

**Ελένη Ξενάκη:** Οπότε η πρώτη μου ερώτηση είναι: Τι σας ώθησε να κάνετε μια ψηφιακή παράσταση;

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Θα έλεγα ότι οι ίδιες οι συνθήκες της ζωής, το γεγονός ότι είμαστε σε καραντίνα. Δηλαδή και κάπως τυχαία έγινε αυτό, γιατί εμείς είχαμε ξεκινήσει και κάναμε πρόβες κανονικές, δεν περιμέναμε ότι θα διαρκέσει τόσο πολύ η πρώτη καραντίνα, νομίζαμε ότι θα είναι ένα δεκαήμερο, μετά έγινε δύο βδομάδες και μετά τρεις. Αλλά στο διάστημα αυτό, επειδή είχαμε ήδη συναντηθεί με αυτές τις γυναίκες, και με άλλες γυναίκες γύρω από μας γιατί η αρχική ιδέα ήταν να λειτουργήσει εντελώς πολυφωνικά, δηλαδή να υπάρχει ένας πυρήνας γυναικών, που είναι αυτές που παρέμειναν στην παράσταση, αλλά είχαμε έρθει σ' επαφή και με άλλες γυναίκες, δηλαδή μεγάλο αριθμό γυναικών, με τις οποίες συναντιόμασταν τακτικά, και η σκέψη μου ήταν σε κάποια δεδομένη στιγμή της παράστασης να περάσουν πολλές γυναίκες, γιατί είναι ένα πολυφωνικό έργο. Αυτό φυσικά δεν έγινε. Όταν λοιπόν μπήκαμε στην καραντίνα, σκεφτήκαμε-, θέλαμε να κρατήσουμε μία επαφή. Εγώ αρχικά σκέφτηκα ότι ίσως μπορούσαμε να δουλέψουμε το κείμενο, και μετά... Ιστορικά τώρα θα το πάω κάπως, και μετά μπορούμε να συζητήσουμε και για άλλους λόγους. Αλλά έτσι, μέσα από αυτό το τυχαίο γεγονός, ότι ξεκινήσαμε να συναντιόμαστε στα παράθυρα του Zoom, διαπίστωσα ότι υπάρχει ας πούμε ένας συσχετισμός με τη γυναίκα στο διαδίκτυο, με το πώς άνοιξε η κάθε γυναίκα τον ιδιωτικό της χώρο, με το πώς η δημιουργία, η γυναικεία δημιουργία, κατά κάποιο τρόπο συνδέεται με τον οίκο παραδοσιακά ας πούμε, ιστορικά. Το διαδίκτυο και η αντικειμενοποίηση του γυναικείου σώματος, ο κατακερματισμός, η διάσταση του λόγου με το σώμα, αυτά κατά κάποιον τρόπο τα στοιχεία τα οποία θεωρώ ότι είναι στοιχεία της πατριαρχίας, δηλαδή το πώς εμείς έχουμε μάθει να βιώνουμε το σώμα μας, τη σχέση μας με τον κόσμο, αυτά κάπως αναδύθηκαν μέσα απ' το διαδίκτυο.

Ένας επιπλέον λόγος που με ενδιέφερε το Zoom, γιατί μετά άρχισα να σκέφτομαι ότι μπορεί να είναι μια ψηφιακή πλατφόρμα αλλά-, έψαξα κι άλλες πλατφόρμες για να δω, μου άρεσε πολύ η ιδέα τού ότι εισβάλλει ας πούμε μια δημιουργική πνοή, και κυρίως μια πνοή σε σχέση με την αυτοδιάθεση και την επιθυμία σε έναν χώρο που είναι corporate, είναι business oriented και δεν έχει να κάνει σε τίποτα με αυτό που είναι το θέμα. Μου άρεσε αυτή η διάσταση.

Τι άλλο μπορώ να πω; Μπορώ να πω επίσης ότι διαπίστωσα και κάτι που έχει ενδιαφέρον σε σχέση με τη σωματοποίηση της ταυτότητας, της συλλογικής ταυτότητας, το πώς ας πούμε οι γυναίκες, οι ηθοποιοί δηλαδή, δημιουργούσαν ζωντανά ένα εργόχειρο, θα το έλεγα σαν εργόχειρο αυτό, και πώς η μία έπλεκε μαζί με την άλλη, συνυφαινόταν κάτι ας πούμε, μία γλώσσα, την οποία την έκαναν ζωντανά μέσα από τον πολύ προσωπικό τους χώρο, το σπίτι τους.

Νομίζω αυτά τα στοιχεία βασικά αρχίσαμε ν' αναπτύσσουμε. Κυρίως το πρώτο που με γοήτευσε φυσικά είναι το πώς έχω δει στο διαδικτυο ότι είναι μέσα απ' την πορνογραφική σχέση ας πούμε με το γυναικείο σώμα, στο ίδιο το μέσο του διαδικτύου να υπάρχει μια τέτοια σχέση με τη γυναίκα. Και άρα ήθελα να παίξω με όλες αυτές τις χωρικότητες και αυτό που φέρουν σε σχέση με τη γυναίκα, τον τρόπο που αντιμετωπίζουν τη γυναίκα.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι, μου έχει μείνει εκείνο με το πορτοκάλι που είχατε, μου έχει μείνει πολύ έντονα στο μυαλό ας πούμε, και μου ήρθε κι εμένα η εικόνα αυτή.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Ναι.

**Ελένη Ξενάκη:** Τέλος πάντων. Σας τα προχωρώ λίγο γρήγορα, συγνώμη.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Όχι-όχι.

**Ελένη Ξενάκη:** Ποια ήταν η μεγαλύτερη πρόκληση που αντιμετωπίσατε κατά τη διάρκεια των προβών στην προσπάθεια να το στήσετε όλο αυτό;

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Η μεγαλύτερη πρόκληση ήταν σίγουρα το πώς μπορεί αυτό... Γιατί καταρχάς, όπως είπα και πριν, αυτό είναι μια corporate πλατφόρμα, δεν έχει δημιουργηθεί για να κάνει τέχνη. Επομένως έπρεπε πρώτα απ' όλα να το εξαντλήσουμε αυτό το μέσο, δηλαδή να το μάθουμε τόσο καλά τεχνολογικά, τις δυνατότητές του, τι μπορεί να κάνουμε, πώς μπορούμε να το-, ως tricksters ας πούμε, να το αλλάξουμε. Σε έναν βαθμό το χακάραμε ας πούμε. Αλλά το λέω όχι με όρους τεχνολογικούς, αλλά με όρους περισσότερο... Τι χακάραμε: μπήκε το ζώο μέσα στο διαδικτυο. Οπότε έπρεπε πρώτα να εξαντλήσουμε, να καταλάβουμε και τις δυνατότητες, μετά πώς μπορεί αυτή η γλώσσα να-, να δημιουργηθεί μια γλώσσα, μια ενιαία γλώσσα, πώς μπορεί να συνδιαλλαγούμε η μία γυναίκα με την άλλη, με τι μέσα αυτό θα γίνει, γιατί ήμασταν σε απόλυτο lockdown επομένως δεν είχαμε ούτε τεχνικά μέσα ούτε τίποτα που μπορούσε να έρθει απέξω, η κάθε γυναίκα ήταν μόνη της με ό,τι είχε στο σπίτι της. Αυτό ήταν μια πολύ μεγάλη πρόκληση, γιατί σ' έναν βαθμό είναι και συνδημιουργοί, είναι συνδημιουργοί, έτσι; δηλαδή μπήκαν μέσα και πρότειναν, με βάση ό,τι υπήρχε στο σπίτι της καθεμιάς. Επομένως μεγαλύτερη πρόκληση ήταν και πώς μπορούμε να μεταστρέψουμε τη συνθήκη αυτή, που είναι συνθήκη θανάτου ας πούμε σ' έναν βαθμό, και πώς μπορεί μέσα από την απομόνωση και μέσα επίσης απ' το τίποτα, και με το τίποτα, να δημιουργήσουμε εικαστικές εικόνες ή να δημιουργήσουμε μουσικές και μια διάδραση.

Μετά, σταδιακά, άρχισα να βλέπω πώς αυτά τα παράθυρα, επειδή όλα στην τέχνη φυσικά είναι frame, είναι το frame, το πλαίσιο και πώς-, και στο θέατρο είναι και φυσικά στις εικαστικές τέχνες πολύ πιο καθαρά. Αλλά και εδώ άρχισα να βλέπω αυτό. Δηλαδή όπως και στο θέατρο είναι ένα frame αυτό, επομένως μία είσοδος, υπάρχει μια έξοδος ενός performer, υπάρχουν στιγμές που συγκεντρώνονται κιόλας και συντονίζονται, στιγμές που παραθετικά οι ηθοποιοί, οι performers, κάνουν άλλες δράσεις ας πούμε, παράλληλες, άρχισα να το παρατηρώ και εν τέλει να αντιμετωπίζω το πλαίσιο αυτό, το κάδρο ας πούμε του Zoom, σαν ένα τέτοιο πλαίσιο, σαν μια σκηνή.

**Ελένη Ξενάκη:** Εντάξει, φανταστικό μου φαίνεται, τώρα όπως το λέτε με ένα πολύ έτσι tricky τώρα στήσιμο.

Η επόμενη ερώτηση, επειδή σας παρακολουθώ την έχετε απαντήσει πρακτικά, είναι: Αν θα επιχειρούσατε να κάνετε ξανά ψηφιακή παράσταση. Αλλά παρακολούθησα και το *Hotel "AntiOedipus"* που κάνατε μετά--

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Ναι, έγινε και μία όπερα

**Ελένη Ξενάκη:** --και νομίζω ότι είναι γοητευτικό σαν μια δυνατότητα. Αυτό.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Ναι. Η *Αντιγόνη* ήταν η πρώτη δουλειά. Όταν κατάλαβα ότι τελικά μπορεί να υπάρχει και ζωντανή μουσική –γιατί αυτό ήταν ένα στοίχημα, δεν ήταν κάτι που έχει ξαναγίνει ας πούμε, οπότε έπρεπε να το δούμε–, μετά ήθελα να το εξαντλήσω ακόμη περισσότερο. Και επειδή είχα ένα commissioning για τη Νέα Υόρκη, αλλά φυσικά δεν μπορούσα να πάω γιατί ήταν εντελώς κλειστή, μου πρότειναν οι παραγωγοί της Αμερικής-, ήταν μια όπερα και μου πρότειναν να δοκιμάσουμε αν μπορεί να γίνει στο διαδίκτυο. Και όντως έγινε. Αυτό ήταν ακόμη πιο-, ας πούμε τεχνικά πιο δύσκολο, προκλητικό, από την άποψη ότι έπρεπε να συντονιστούν και με το latency και με τις καθυστερήσεις του διαδικτύου και με τις διαφορετικές συνδέσεις. Υπήρχαν περίπου 25 μουσικοί σε διαφορετικά μέρη της γης, που έπρεπε να συντονιστούν. Και έγινε αυτό, παρουσιάστηκε αυτή η δουλειά, και μετά έγινε και το... Το επόμενο βήμα ήταν: «Ωραία, άρα επομένως μπορούμε να 'χουμε ζωντανή όπερα». Που ξέρετε ότι ας πούμε η όπερα έχει-, εδώ δεν ελέγχεται κάτι, δεν μπορείς να ελέγξεις, πρέπει εσύ να ελέγχεις, δεν υπάρχει κάποιος- μια κονσόλα και κάποιος ηχητικός που να μπορεί να μιζάρει επιτόπου και να... Ειδικά στην όπερα υπάρχουν νότες που είναι τόσο ψιλές που καίνε ας πούμε το μικρόφωνο, έχουμε κομπρέσορες πολλές φορές όταν χρησιμοποιούμε μικρόφωνα, ή στην παραδοσιακή τεχνική ή οι performer, οι ηθοποιοί - οι

λυρικοί, που μπορούν να ελέγχουν τις φωνές τους. Αλλά όταν είδα ότι αυτό μπορεί να γίνει, μπορεί να συμβεί, μετά επιχείρησα και το *Hotel "AntiOedipus"*, που ήταν συνδυασμός όπερας και ζωντανής... Δηλαδή, στην *Αντιγόνη* οι γυναίκες είχαν την κάμερα, χρησιμοποιούσαν και το laptop τους ως κάμερα. Αλλά στον *ΑντιΟιδίποδα* υπήρχε μία Καλιφορνέζα εικαστικός η οποία σε real time έπαιρνε την εικόνα των ανθρώπων, τη ζωντανή εικόνα, και την επεξεργαζόταν ζωντανά, και την επέστρεφε μέσα στο Zoom. Και υπήρχε και το στοιχείο των avatar, που είχαμε δώσει στο κοινό τη δυνατότητα να επιλέξουν avatar, να περιηγηθούν μέσα στον χώρο. Δηλαδή εκεί εξαντλήσαμε και τη δυνατότητα να υπάρχουν διαφορετικοί χώροι, και μία δομή κατά κάποιο τρόπο που μπορεί ο θεατής να περιηγηθεί πιο ελεύθερα μέσα σε αυτό το δωμάτιο του Zoom.

**Ελένη Ξενάκη:** Εγώ πάντως μαγεύτηκα από αυτό, δηλαδή μ' άρεσε πάρα πολύ αυτό, που μας δώσατε να μπούμε σε άλλα δωμάτια. Το είδα και με δύο φίλες μου μάλιστα και το ευχαριστηθήκαμε πάρα πολύ σαν διαδικασία.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Χαίρομαι, χαίρομαι.

**Ελένη Ξενάκη:** Περνώντας στο κοινό τώρα – τις ερωτήσεις τις έχω λίγο πιο προς το κοινό στραμμένες. Με ποιους τρόπους προσπαθήσατε να προσεγγίσετε το κοινό, με δεδομένο ότι δεν υπήρχε αυτή η άμεση επαφή που μας δίνει μια θεατρική αίθουσα, και ποια ήταν η μεγαλύτερη δυσκολία που συναντήσατε σε σχέση με αυτό, επειδή δεν υπήρχε ακριβώς η φυσική παρουσία.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Ναι, αυτό είναι- αυτή ήταν μια-, πολύ μεγάλη πρόκληση είναι αυτή. Η μία πρόκληση είναι ο συντονισμός των συμμετεχόντων και η δεύτερη είναι πώς θα έχουμε επιστροφή, θα υπάρχει μια διάδραση, με τέτοιο τρόπο που να μην είναι στεγνό, δηλαδή να μπει μες στη δραματουργία, να ενταχθεί στη δραματουργία. Και για το κοινό είναι σημαντικό αυτό, γιατί θεωρώ ότι το κοινό δεν ξεχωρίζει μια ζωντανή παράσταση από μία κονσέρβα. Δηλαδή θα μπορούσαμε άνετα να έχουμε δημιουργήσει-, έχω δει παραστάσεις, θα μπορούσαν άνετα να έχουν δημιουργηθεί ιδεατές συνθήκες και να μην είναι ζωντανή, να είναι prerecorded και απλά να παίζεται. Αυτά, το streaming που λένε ας πούμε, μία παράσταση που την έχεις βιντεοσκοπήσει, ή ένα έργο, ένα video art, που απλά το κάνεις streaming. Εδώ αυτό ήταν η πρόκληση, να υπάρχει, εν καιρό καραντίνας ας πούμε, ένας τρόπος που πραγματικά να μπορούμε να συναντήσουμε ζωντανά το κοινό. Τώρα, έγινε με διάφορους τρόπους αυτό. Είτε με τα δωμάτια, είτε στην *Αντιγόνη* που τους ζητούσαμε ν' ανοίξουν ένα-, που φτιάξαμε αυτή την αγορά στο τέλος και ζητήσαμε σε όλους ν' ανοίξουν να τους δούμε. Ίσως... Ο *ΑντιΟιδίποδας* ήταν πιο διαδραστικό.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Είχε αυτό το στοιχείο του παιχνιδιού, με τα avatar, με όλα αυτά.

Το επόμενο στάδιο για μένα είναι το καθαρά διαδραστικό. Δηλαδή τώρα δουλεύω με κάποιους Αμερικάνους πάνω σε 3D πλατφόρμες, που το ζητούμενο εκεί είναι πραγματικά να μπει μέσα το υλικό ο θεατής. Πάντως σε αυτά τα τρία έργα νομίζω ότι προσπάθησα εκεί να δημιουργήσω μία προσομοίωση των μηχανισμών, δηλαδή ένα immersiveness ας πούμε, που αντίστοιχα στον φυσικό χώρο θα άλλαζε δωμάτιο ξέρω γω ο θεατής. Εδώ είχε τη δυνατότητα να περιηγηθεί, επομένως υπήρχε μία κίνηση και μια πρωτοβουλία ας πούμε του θεατή, που αυτό του έδινε μια πιστεύω-, ίσως άνοιγε μια δύναμη ας πούμε, ότι ως θεατής μπορείς να επιλέξεις τι θα δεις και δεν είναι όλο αυτό προαποφασισμένο ας πούμε, ακόμη και η δομή του έργου. Ναι. Δεν ξέρω αν έχω απαντήσει στην ερώτηση.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι, ναι.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Εντάξει.

**Ελένη Ξενάκη:** Ήθελα να σας ρωτήσω σε συνέχεια, Τι σημαίνει για σας ενεργοποιημένος θεατής και αν άλλαξε το νόημα αυτού του όρου μετά την πανδημία. Μέσα σε αυτές τις παραστάσεις δηλαδή.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Είναι πολύ ωραία ερώτηση αυτή, με ενδιαφέρει πάρα πολύ και με απασχολεί πολύ. Με ενδιαφέρει η σχέση μου με τον θεατή, δηλαδή στα έργα μου θέλω πάρα πολύ να... Με ενδιαφέρει η μετατόπιση, να μετατοπίζω τον θεατή σε μία σχέση που δεν είναι δεδομένη, οικεία. Γιατί αυτό θεωρώ ότι μέσα από τη μετατόπιση... Και τον performer βέβαια, αλλά κυρίως για τον θεατή μιλάμε τώρα. Θεωρώ ότι αυτή η μετατόπιση δημιουργεί έναν άλλο χώρο για ένα self-reflection, για να δημιουργηθεί ένας χώρος σκέψης ας πούμε, σε σχέση με το υλικό.

Τώρα... Ποια ήταν ξανά η ερώτηση; συγγνώμη.

**Ελένη Ξενάκη:** Αν άλλαξε η νοηματοδότηση του χώρου μετά την πανδημία και αυτές τις παραστάσεις.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Νομίζω ότι οι μηχανισμοί δεν αλλάξαν, δηλαδή η ανάγκη για να υπάρχει αυτό δεν έχει αλλάξει. Η ανάγκη για τον ενεργοποιημένο θεατή για μένα είναι καθαρά πολιτική, είναι μια πολιτική ανάγκη. Και επίσης έχει να κάνει και με την ενεργοποίηση του ίδιου του υλικού του μύθου, που με ενδιαφέρει εμένα. Δηλαδή αν δεν ενεργοποιηθεί ο θεατής, δεν

ενεργοποιείται και το υλικό. Αν δεν ενεργοποιηθεί ο... Και όταν λέω ενεργοποίηση, εννοώ μέσα από μία σύγχρονη ανάγνωση. Δηλαδή να ενεργοποιηθεί με την έννοια να ταυτιστεί με ένα σύγχρονο κοινωνικό θέμα, ή με τον ίδιο τον εαυτό, με τις αντιφάσεις του. Αυτό δεν άλλαξε, δεν άλλαξε. Απλώς το μέσο άλλαξε.

Υπάρχει βεβαίως κάτι που έχει να κάνει με τη σωματικότητα, που είναι ενδιαφέρον για μένα. Δηλαδή αυτό ήταν μια παρατήρηση πολύ ενδιαφέρουσα για μένα προσωπικά, σαν να άνοιξε μια πόρτα στο πώς σκέφτομαι τη σωματικότητα. Ακριβώς επειδή μεταφερθήκαμε στον ψηφιακό χώρο αλλά μεταφερθήκαμε μέσα από μία σωματικότητα. Δηλαδή και το έργο, και η *Αντιγόνη* και ο *ΑντιΟιδίπους*, ήταν αρκετά σωματικά έργα.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Και σε σχέση με την εμπλοκή του κόσμου, αλλά και σε σχέση με τη στόχευση του ίδιου του υλικού. Δηλαδή στόχευαν στο σώμα. Στη σωματοποίηση της βίας, στο-, το σώμα ήταν σε πρώτο πλάνο. Στον κατακερματισμό του σώματος, όλα αυτά. Όμως ταυτόχρονα με το παράδοξο ότι δεν είμαστε σωματικά εκεί.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Είμαστε μετατοπισμένοι σε έναν άλλο χώρο, όμως ενεργοποιούμαστε σωματικά. Αυτό για μένα ήταν μια αποκάλυψη, δηλαδή το πώς τελικά γίνεται να ενεργοποιηθεί το σώμα μέσα από μία εμπλοκή σε τέτοιου είδους-, στον ψηφιακό χώρο. Ήταν μια αποκάλυψη, δεν το περίμενα.

**Ελένη Ξενάκη:** Θα λέγατε...

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Και το σώμα του θεατή και το σώμα του performer.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι, το κατάλαβα.

Αντιληφθήκατε κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά ας πούμε του θεατή της πανδημίας; Δηλαδή παρατηρήσατε κάποια διαφορά ας πούμε σε σχέση με τον θεατή που υπάρχει στον φυσικό χώρο;

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Η ανάγκη της επικοινωνίας, νομίζω ήταν πολύ πιο έντονη. Επίσης, σε όλες τις παραστάσεις που έκανα, δημιουργήθηκε μία άλλου είδους, επίσης μια άλλη μετατόπιση, ότι: Στον φυσικό χώρο γνωρίζουμε ότι είμαστε στην Ελλάδα, είναι Έλληνες δίπλα μας, κάποιοι ξένοι σε κάποια φεστιβάλ, αλλά παρ' όλα αυτά υπάρχει ένα πλαίσιο. Δηλαδή και το



φεστιβάλ έχει μια συγκεκριμένη αισθητική σε σχέση με τον προγραμματισμό και τις επιλογές. Ενώ εδώ ήταν μία συλλογικότητα, ας πούμε να το πω, η οποία απαρτιζόταν από μονάδες από πάρα πολλές χώρες. Αυτό ειδικά, σε ό,τι είχε να κάνει με τα gender politics είχε πολύ ενδιαφέρον, γιατί τα gender politics θέτουν μια κόκκινη γραμμή, την οποία τη γνωρίζουμε. Είναι διαφορετικές ας πούμε οι κόκκινες γραμμές στη Σουηδία, διαφορετικές στην Ελλάδα.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Είναι άλλες οι προκλήσεις σε σχέση με το περιεχόμενο στην Ελλάδα και εδώ, στην Αμερική, στην Ινδία. Κι εμείς είχαμε κοινό που, στην ίδια μέρα, μπορεί να συνυπήρχαν από πολλές διαφορετικές χώρες. Αυτό είχε πολύ μεγάλο ενδιαφέρον, γιατί ακολουθούσαν συζητήσεις που ήταν πολύ ενδιαφέρουσες. Γιατί θεωρώ ότι ουσιαστικά, πώς θα το πω, ήταν σαν να είχε δημιουργηθεί μία διεθνής αγορά ας πούμε. Και επίσης άφηναν οι άνθρωποι πίσω τους τις προδιαγραφές ας πούμε της χώρας τους, τι είναι σωστό, τι δεν είναι σωστό, τι-, το αφήνανε πίσω και κινούνταν προς κάτι που ήταν εκείνη τη στιγμή και χωρίς τους περιορισμούς του κατασκευασμένου φύλου ας πούμε, της κατασκευασμένης έμφυλης ταυτότητας.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Και αυτό είχε ενδιαφέρον.

**Ελένη Ξενάκη:** Να σας πω κι εγώ απ' την πλευρά μου ότι ήταν πρώτη φορά που κατάφερα να δω παράσταση μαζί με δύο φίλους μου ο ένας στην Κύπρο και ο άλλος στη Γαλλία, γιατί θέλαμε να δούμε μαζί θέατρο και μας δώσατε μια ευκαιρία εσείς να δούμε μαζί παράσταση.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Α, πολύ ωραίο, πολύ ωραίο, πολύ χαίρομαι. Απίθανο μου φαίνεται.

**Ελένη Ξενάκη:** Σε σχέση με αυτό που λέτε. Δηλαδή δεν θα βρισκόμασταν ποτέ σε φυσικό χώρο όλοι μαζί.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Απίθανο μου φαίνεται, πραγματικά πάρα πολύ ωραίο.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι, ήταν ένα φουαγέ ας πούμε. Και πριν που είχατε κι αυτές τις ειδοποιήσεις, ότι τέλος πάντων «σε λίγο συνδεόμαστε» ας πούμε, εμείς το πήραμε σαν τρία κουδούνια--

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Ναι, ναι.

**Ελένη Ξενάκη:** --και μιλούσαμε στο chat όλοι μαζί κανονικά, ότι «άντε να ξεκινήσει, να δούμε» ας πούμε, ήταν κανονικά η αίσθηση παράστασης.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Καταπληκτικό.

**Ελένη Ξενάκη:** Τρέχω στην επόμενη ερώτηση, να μην σας καθυστερώ. Ήθελα να σας ρωτήσω αν υπάρχει κάτι ξεχωριστό, έτσι απροσδόκητο που συνέβη, σε σχέση με κάποιον θεατή μέσα σε κάποια παράσταση που σας εξέπληξε. Κάτι έτσι αξιοσημείωτο, κάποια αντίδραση.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Μπορώ να πω. Εντάξει, καλά, επειδή ήταν το θέμα του gender ας πούμε, υπάρχουν θεατές –και γυναίκες και άντρες ή τέλος πάντων– που τους αφορούσε πολύ, προσωπικά, και υπήρχαν έντονες αντιδράσεις εκεί.

Μπορώ να πω ίσως ότι είχε ενδιαφέρον μια παρέμβαση που έκανε ο Richard Schechner, ο Αμερικάνος. Είχε ενδιαφέρον από ποια άποψη: ότι άφησε ίσως κι αυτός πίσω του... Επειδή ήταν ένα μετατοπισμένο περιβάλλον, δηλαδή δεν ήταν ακαδημαϊκό, γιατί και οι ακαδημαϊκοί χρησιμοποιούν πολύ το Zoom, αλλά δεν ήταν ακαδημαϊκό περιβάλλον, δεν ήταν και φυσικό περιβάλλον, που ο Schechner έχει μια πολύ έντονη παρουσία, ένας ψηλός δυνατός άντρας με δυνατή φωνή κι αυτά, πάντοτε επιβάλλεται στον χώρο. Και μου 'κανε μεγάλη εντύπωση ο τρόπος που έκανε μία παρέμβαση, που έχει και μία ισοτιμία ας πούμε: το παράθυρο το δικό σας είναι ίδιο με το δικό μου και παρακάτω είναι κάποιοι... Και αυτό μου 'κανε μεγάλη αίσθηση.

Επίσης μου έκανε αίσθηση, καλά, το ότι ήρθε στην παράσταση η Judith Butler και άνοιξε το παράθυρό της στο τέλος και μετά έγραψε, κι αυτό επίσης τρομερή αίσθηση, ήταν μια παρέμβαση σημαντική. Θέλω να πω με ποια έννοια: με την έννοια της χειρονομίας, της συνειδητής χειρονομίας, ότι: εγώ βρίσκομαι εδώ και στηρίζω γυναίκες, στηρίζω με την ευρύτερη έννοια αυτό που συμβαίνει. Το βρήκα τρομερά γενναιόδωρο από μέρους της, δηλαδή το ότι αντέδρασε.

Δεν ξέρω, νομίζω ότι υπήρξαν πάρα πολλές αντιδράσεις. Ο κόσμος γενικά έγραφε,--

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** --είχε την ανάγκη να απαντήσει σε αυτό που εισέπραξε, και λάβαμε πάρα πολλά μηνύματα, πάρα πολλά e-mail, πολλές έτσι αντιδράσεις. Που συνήθως δεν συμβαίνει, δεν είναι κάτι που συμβαίνει. Στις φυσικές παραστάσεις, θα φύγεις, θα συζητήσεις, θα εκτονωθείς ίσως. Έχει να κάνει και με αυτό, ότι η θέαση ήταν μοναχική, κατά μόνας, οπότε μετά υπήρχε ίσως μία συσσώρευση και υπήρχε και η ανάγκη να υπάρξει μια διάδραση στον επόμενο χρόνο. Και δημιουργήθηκε ας πούμε ένα δίκτυο ανθρώπων κατά κάποιο τρόπο, που μετά γράφανε ο ένας στον

άλλον, κάνανε παρέες πιο ομαδικές ξέρω γω, μας έγραφαν, ξαναερχόντουσαν στις παραστάσεις, υπήρχε ένα άλλο follow up θα πω, και μία ανάγκη να κρατηθεί αυτό το πεδίο ενεργό. Αυτό.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι. Ήταν ίσως και η μοναδική live παράσταση που καταφέραμε να δούμε, γιατί όλες οι υπόλοιπες ήταν on demand, σε live streaming, δεν είχαμε δηλαδή τέτοια δυνατότητα.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Ναι.

**Ελένη Ξενάκη:** Σας λέω την τελευταία μου ερώτηση σε σχέση με το κοινό. Έχει να κάνει με το αν ουσιαστικά επαληθεύτηκαν οι προσδοκίες που είχατε ως σκηνοθέτης σε σχέση με την αντίδραση του κοινού. Δηλαδή αν αυτό που οραματιστήκατε σαν συμμετοχικό κοινό αν επαληθεύτηκε. Νομίζω...

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Όχι, δεν περίμενα καθόλου, γιατί δεν ξέραμε τίποτα. Όταν φτιάξαμε αυτή τη δουλειά, δεν ξέραμε... Δεν υπάρχει το πλαίσιο για να παρουσιαστεί, καταρχάς να ξεκινήσουμε από εκεί.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Δηλαδή το φτιάξαμε και μετά είπαμε «ωραία, ας καλέσουμε πέντε φίλους να δούμε αν αυτό καταρχάς...» Μετά έστειλα κάποιες προσκλήσεις εγώ σε φίλους ακαδημαϊκούς, σε αυτά, για να έχουμε και κάποιο κοινό που να μπορεί να μας... Και σιγά-σιγά ο ένας έφερε τον άλλον, δηλαδή η αντίδραση των πρώτων θεατών ήταν τέτοια που θέλαμε να συνεχίσουμε, τα σχόλια ήταν ζωντανά, μας έδιναν κι εμάς πολύ υλικό, και έτσι σιγά-σιγά θα πω ότι άνοιξε αυτό ομόκεντρα σε έναν χώρο... Δηλαδή φανταστείτε ότι δεν παίχτηκε σε ένα θέατρο, που εκεί παραδοσιακά το κοινό ξέρει πώς θα βρει τα εισιτήριά του. Εδώ δεν ξέραμε, πώς θα προσεγγίσουμε το κοινό μας; Αφού είναι σπίτια τους.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι, ναι.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Πώς θα γίνει αυτό; Πώς θα έρθει να δει; Πώς θα πληρώσει; Ήταν όλα καινούρια. Δεν ξέραμε δηλαδή ακόμη και σε σχέση με το εισιτήριο, πώς μπορεί να προμηθευτεί το εισιτήριο κάποιος. Μετά, πώς θα ανοίξουμε σε ένα κοινό του εξωτερικού; Γιατί μας έδινε αυτή τη δυνατότητα. Άρα έπρεπε να δημιουργήσουμε και ένα δίκτυο ανθρώπων, έπρεπε να βρούμε τον τρόπο να προσεγγίσουμε το κοινό.

Μετά, υπήρχε το άλλο θέμα που προέκυψε, ότι όσο πέραγε και ο καιρός κάποια φεστιβάλ ξεκίνησαν και ήθελαν να κάνουν digital παραγωγές ας πούμε. Οπότε εκεί έπρεπε να κάνουμε μία

έρευνα, να δούμε. Γιατί και τα φεστιβάλ τα παραδοσιακά αλλάζανε τον προγραμματισμό τους, δεν μπορούσαν. Οπότε έπρεπε να ενημερωθούμε ότι συμβαίνει αυτό, και να τους βρούμε και να επικοινωνήσουμε. Ήταν όλο καινούριο, δηλαδή νομίζω ότι και για τον χώρο τον θεατρικό, εννοώ τον επαγγελματικό, δηλαδή το δίκτυο των φεστιβάλ, ήταν μία πολύ δύσκολη περίοδος, που και οι ίδιοι οι οργανισμοί επαναπροσδιόρισαν τον εαυτό τους. Κάποιοι άνοιξαν, κάποιοι είπαν «εμείς δεν θα κάνουμε καθόλου digital».

Και μετά βέβαια, όταν περάσαμε στη φυσική παράσταση, ήταν ένα στοίχημα πώς θα φέρουμε αυτό που έγινε στην ψηφιακή, και πώς μπορούμε να έχουμε και ένα ψηφιακό κοινό και ένα φυσικό κοινό ταυτόχρονα, και πώς η φυσική παράσταση, δηλαδή η δράση των ηθοποιών στη σκηνή δεν θα είναι ταυτολογική με τη δράση στο ψηφιακό. Στην ταινία, να πούμε έτσι.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Γενικά ήταν μία περίοδος που πιστεύω ότι το ίδιο το υλικό, το έργο δηλαδή, αυτό, αυτό το έργο τέχνης, ήταν ρευστό απόλυτα, ακολουθούσε απόλυτα ας πούμε-, δηλαδή μεταμορφωνόταν μαζί με την εποχή. Που ήταν και μία εποχή που ζούσαμε μες στην απόλυτη ρευστότητα, δεν ξέραμε τι θα γίνει, αν θα ξαναβγούμε, αν δεν θα βγούμε, ήταν όλα καινούρια και ρευστά. Και νομίζω ότι αυτό ήρθε κάπως να... Ναι, νομίζω ότι ίσως η συγκυρία-, καλά, γεννήθηκε μέσα απ' τη συγκυρία, αλλά και η ίδια η συγκυρία ευνόησε την πρόσληψη και αυτό που έγινε, την ανταλλαγή.

**Ελένη Ξενάκη:** Νομίζω ότι εκμεταλλευτήκατε άψογα όλες τις δυσκολίες πάντως. Εγώ τουλάχιστον σαν θεατής... Δηλαδή, είδα πάρα πολλές παραστάσεις, επειδή είχα αυτή τη δυνατότητα, γιατί, επειδή μένω και στη Χίο δεν έχω τη δυνατότητα να βλέπω πολλές παραστάσεις και ιδιαίτερα του εξωτερικού ήταν-, αλλά τελικά μέσα σε όλα αυτά που είδα, κάπου χάθηκα και δεν θυμάμαι πια τι έχω δει. Δηλαδή είδα πάρα πολλά βίντεο, τόσα πολλά, που νόμιζα ότι βλέπω ταινίες.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Ναι.

**Ελένη Ξενάκη:** Ενώ χάρηκα πάρα πολύ και με το *Hotel "AntiOedipus"* και με την *Αντιγόνη* πραγματικά, γιατί υπήρχε αυτή η διάδραση, που εμένα με έκανε να αισθανθώ ενεργός θεατής τελικά. Και θα το καταγράψω κι αυτό στην εργασία μου, γι' αυτό σας το λέω έτσι.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Ναι. Χαίρομαι.

**Ελένη Ξενάκη:** Εμένα αυτές ήταν οι ερωτήσεις μου, δεν θέλω να σας απασχολήσω άλλο.

**Έλλη Παπακωνσταντίνου:** Ωραία, χαίρομαι πολύ.

### 2.3 Εμμανουέλα Βογιατζάκη

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι, για να τα έχω αυτά που μου λέτε.

Ναι, το γνωρίζω, γιατί σας είπα ότι το παρακολούθησα και είδα πώς το δουλέψατε γενικά, αλλά ήθελα έτσι να έχω και αυτό το κομμάτι. Δηλαδή, ουσιαστικά απευθύνθηκα σε σας και στην κυρία Παπακωνσταντίνου, το *Traces of Antigone* που είχε κάνει τότε.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι.

**Ελένη Ξενάκη:** Για να 'χω και τα δύο είδη ας πούμε μέσα στην εργασία. Μπορώ να σας κάνω τις ρωτήσεις και να μου πείτε εσείς ό,τι...

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Το *Traces of Antigone* νομίζω ήταν μετά από μας. Πότε ήταν αυτό;

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι, ήταν μετά από σας. Το θυμάμαι σίγουρα.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Αρκετά, αρκετά μετά από μας ήταν.

**Ελένη Ξενάκη:** Μπορεί και ένα μήνα μετά νομίζω, ή και παραπάνω.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι, ναι.

**Ελένη Ξενάκη:** Θυμάμαι ότι-, γι' αυτό ήθελα να συμπεριλάβω τη δική σας παράσταση, επειδή θυμάμαι ότι ήταν η πρώτη καλλιτεχνική αντίδραση, τουλάχιστον που εγώ συνειδητοποίησα, έτσι οργανωμένη στο κομμάτι της πανδημίας.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι, ήταν όντως.

**Ελένη Ξενάκη:** Ήθελα να σας ρωτήσω τι σας ώθησε να ξεκινήσετε να κάνετε αυτό το καλλιτεχνικό project.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι, οκέι. Εγώ αυτό που ήθελα να σου πω τώρα –και θ' απαντήσω λίγο περίεργα, με ερώτηση, σε σχέση με το σκεπτικό της έρευνάς σου, που έχει πάρα πολύ ενδιαφέρον το θέμα της διάδρασης με τον θεατή–: Μήπως κάποιες φορές θα πρέπει ν' αρχίσουμε να σκεφτόμαστε ότι ο πρώτος θεατής του έργου είναι ο ίδιος ο δημιουργός του; Καθώς όλοι μας γνωρίζουμε ότι η τέχνη είναι κάτι που δημιουργείται στις περισσότερες περιπτώσεις από ανάγκη,

είναι ένας τρόπος επικοινωνίας, ένας τρόπος αγγίγματος. Και επειδή είναι μια διαδικασία που ξεκινά από αρκετά εσωτερικές διεργασίες, πολύ προσωπικές και πολύ βαθιές, η δική μου άποψη είναι ότι ο πρώτος θεατής ενός καλλιτεχνικού έργου είναι ο ίδιος ο δημιουργός του. Και το *Forced Memories* ήταν ένα project που δημιουργήθηκε κάτω από ακραία πιεσμένες συνθήκες ψυχολογικές, ήταν μια άμεση αντίδραση σχεδόν σε έναν πνιγμό ανθρώπων, και ήταν μία επικοινωνία και συνεύρεση καλλιτεχνών για να... Ήταν μια προσπάθεια διάσωσης, μια προσπάθεια διάσωσης από τον έναν προς τον άλλον καλλιτέχνη.

Τώρα, το γεγονός ότι αυτό ξεκίνησε από εμένα, ότι εγώ έκανα το κάλεσμα και τη μεγαλύτερη έτσι- αυτή την εκκίνηση, και την επικοινωνία και την παραγωγή κλπ, ήταν η έντονη ανάγκη. Γιατί, δεν ξέρω ποιο ακριβώς κομμάτι είδες στο διαδίκτυο, αν είδες το live streaming, γιατί νομίζω ότι ίσως και να έχουμε ανεβάσει και το live streaming – τώρα πια δεν είναι live βέβαια.

**Ελένη Ξενάκη:** Είχα δει μία-, που διαρκούσε γύρω στη 1 ώρα, στα 59 λεπτά.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι, ναι. Μάλλον θα είδες το project από τίτλο σε τίτλο, από τίτλο έναρξης σε τίτλο λήξης, και τίποτε άλλο. Μόνο που δεν θα είδες τη συζήτηση που έγινε.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι, ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Όπου εκεί οι καλλιτέχνες έκφρασαν-, δηλαδή είπαν ευχαριστώ που προέκυψε αυτό το project. Διότι ήταν μία σανίδα σωτηρίας. Αυτό, ανάγκη.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι, η αφετηρία ήταν σωσίβιο για τους καλλιτέχνες, που κόπηκε τόσο βίαια τέλος πάντων η ροή των πραγμάτων τον Μάρτιο του-, του '20. Πω-πω, έχω χάσει τις χρονιές πια με αυτή την κατάσταση.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι-ναι, τον Μάρτιο του '20.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι. Η μεγαλύτερη πρόκληση που αντιμετωπίσατε κατά τη διάρκεια της διαδικασίας όλης; Καταρχάς δεν ξέρω αν κάνατε πρόβες, αν ήταν εντελώς προσωπικό για τον κάθε καλλιτέχνη αυτό που δημιούργησε...

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Κάναμε πρόβες, κάναμε πρόβες διαδικτυακές, συναντούσα τον κάθε καλλιτέχνη έναν προς έναν και κάναμε πρόβες. Συναντιόμασταν μία φορά την εβδομάδα όλοι μαζί. Υπήρχε η δυσκολία της διαφοράς ώρας με διάφορα κράτη, διάφορες ώρες, όπως η Αργεντινή, ο Καναδάς, είχαμε αυτά τα θέματα, οπότε ήταν κάθε βδομάδα, Παρασκευή βράδυ αν θυμάμαι καλά, στις 9 η ώρα ήταν η χρυσή τομή που συναντιόμασταν όλοι, μετά από τις πρόβες

που έκανα εγώ μαζί τους. Και γινόταν κάθε φορά μία καινούρια παρουσίαση του project, τα βήματα που είχε προχωρήσει, και μοιραζόμασταν σκέψεις μεταξύ μας, ένα brainstorming θα έλεγε κάποιος, αλλά κάθε Παρασκευή ήταν και ένα βηματάκι ομαδικό παρακάτω.

Ήταν διαδικασίες ψυχοθεραπευτικές στην πραγματικότητα, και το ένα προς ένα και το όλοι μαζί. Ειδικά προς το τέλος καταλαβαίνεις ότι είχαν τεράστια διάρκεια, γιατί ερχόταν και οπτικοακουστικό υλικό, που το δείχναμε. Δηλαδή είχε τύχει να μείνουμε στην πλατφόρμα... Καταρχήν είχε τύχει να δούμε ένα έργο που ήταν από μόνο του μίας ώρας για να κοπεί μετά.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Να πω το περίεργο, ότι ήταν να συμμετέχουν και ένας-δυο ακόμα που δεν τα καταφέραμε, γιατί μας πίεζε και λίγο ο χρόνος, έπρεπε αυτό κάποτε να ολοκληρωθεί κιόλας.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Τελικά πάντως θέλω να πω ότι πήγαν καλά οι εξ αποστάσεως πρόβες. Ένας-δύο άνθρωποι που υπήρχαν εδώ στην –εγώ είμαι στην Αθήνα– εδώ στην Αθήνα και κάναμε πρόβες, προσπαθήσαμε να κάνουμε πρόβες από κοντά, δεν ευδοκίμησε, δεν πήγαν καλά. Έγιναν πολλές αντιστροφές, πολλές ανατροπές.

**Ελένη Ξενάκη:** Η αλήθεια είναι ότι κι εγώ, έτσι όπως το βίωσα προσωπικά μέσα στην καραντίνα, μου ήταν πιο εύκολο... Ενώ λαχταρούσα πάρα πολύ την επαφή κι ενώ δεν έβαζα μπροστά τον φόβο της ασθένειας τέλος πάντων, μου ήταν πιο εύκολο πια, με το κλείσιμο που είχε προκύψει, να κάνω πράγματα διαδικτυακά. Ό,τι δηλαδή σεμινάριο παρακολούθησα ήταν online. Και πολλές φορές ας πούμε μιλούσα περισσότερο με τους φίλους μου από το εξωτερικό απ' ό,τι με τους φίλους που είχα δίπλα στη γειτονιά μου, και πίναμε καφέ διαδικτυακά ας πούμε. Ίσως ήταν ένα σημείο των καιρών κι αυτό.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι, ναι. Κι εγώ το ίδιο, μιλούσα με ανθρώπους που ήταν αρκετά μακριά, με συναδέλφους μου, εκείνη την εποχή με μία αγαπημένη συνάδελφο Ιταλίδα, που υπέφερε. Δηλαδή ζήσαμε συγκλονιστικές στιγμές από το διαδίκτυο. Τι να πω, νομίζω ότι αυτό, σε όρους τέχνης και τεχνολογίας, που αυτός είναι και ο τομέας μου, είναι μία απόδειξη ότι ίσως να μην πρέπει να δαίμονοποιούμε τόσο εύκολα πράγματα, γιατί νομίζω ότι χωρίς αυτό το μέσον θα είχαμε πολύ παραπάνω προβλήματα, απ' ό,τι εάν δεν το είχαμε.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι, ναι. Και εντάξει, ίσως επειδή πια είναι και τόσο πολύ στη ζωή μας, είναι καιρός κάπως να αποδαιμονοποιηθεί και να ενταχθεί σαν καλλιτεχνικός χώρος στο μυαλό μας σιγά-σιγά, εκτός από χώρο επικοινωνίας.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ακριβώς. Μα έτσι θα γίνει. Έτσι θα γίνει εν τέλει, είτε το θέλουμε είτε όχι. Δηλαδή, και ο Πλάτωνας στις *Ημέρες* του έλεγε ότι η τεχνολογία της γραφής –αυτή ήταν η τεχνολογία η σύγχρονη της εποχής του– έλεγε ότι θα οδηγήσει στη λήθη. Εν μέρει ίσως να είχε δίκιο. Αλλά αν δεν υπήρχε αυτή η τεχνολογία, δεν θα ήμασταν εδώ που είμαστε σήμερα. Οπότε τώρα βρίσκουμε διαφορετικούς τρόπους γραφής και νομίζω ότι, καλά είναι οργανικά να τους αφομοιώσουμε και να προχωρήσουμε δημιουργικά.

**Ελένη Ξενάκη:** Τώρα, εντάξει, μου ξεκαθαρίσατε στην αρχή ότι ήταν ένα project που έγινε από καλλιτέχνες για καλλιτέχνες ουσιαστικά,--

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Από ανάγκη.

**Ελένη Ξενάκη:** --αλλά επειδή κάνατε κι ένα άνοιγμα προς το κοινό, είχατε στο μυαλό σας κάποιους τρόπους με τους οποίους προσπαθήσατε να προσεγγίσετε ας πούμε το κοινό, αφού έχει δει αυτό το project, να συμμετέχει στη συζήτηση μετά;

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι.

**Ελένη Ξενάκη:** Και, σκεφτήκατε τη δυσκολία που μπορεί να προκύψει για να συνδεθείτε με το κοινό απ' τη στιγμή που δεν υπάρχει φυσική παρουσία σε κάποιον χώρο;

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Αυτό τώρα ήταν ένα τεχνικό θέμα, που υπήρχε και μία σχετική απειρία στο θέμα αυτό, δηλαδή δεν... Εννοείται ότι ήταν προβληματισμός. Καταρχήν, η συνάντηση ήταν πρώτα απ' όλα για να συννευρεθούμε, να είμαστε μαζί σε όλο αυτό το μοναχικό, αλλά ήταν ξεκάθαρο από την πολλή αρχή ότι την τάδε του μήνα ανεβαίνει, και ανεβαίνει στο διαδίκτυο. Υπήρχε μία κρυφή ευχή όλων μας μην τυχόν και τα καταφέρουμε και αυτές οι δράσεις γίνουν σ' ένα μεγάλο κτίριο κάπου στην Αθήνα, αλλά βλέπεις, εντάξει, νίκησε πιο πολύ η ανάγκη του τώρα. Φυσικά και υπήρχε λοιπόν ένας πολύ μεγάλος προβληματισμός στο πώς θα ανεβεί, πού θα ανεβεί, είχαμε και καλλιτεχνική βοήθεια... Ναι, είχαμε προβλέψει διάφορα, είτε το live streaming απ' το facebook ή στο YouTube το ανέβασμα του live streaming, Zoom, το Evenbrite τότε που είχαμε, γενικώς είχαμε φροντίσει να υπάρχουν εναλλακτικές που να μην πεταχτεί κανείς έξω, είχαμε



φροντίζει να έχει τη δυνατότητα αρκετός κόσμος να μπει στην πλατφόρμα, δηλαδή είχαμε πάρει τέτοιου είδους μέτρα ως παραγωγοί.

Και επίσης, επειδή μας ενδιέφερε πολύ αυτή η προσπάθεια να βγει έξω, αργότερα πήγε σε διάφορα φεστιβάλ. Πήγε στη Δράμα, πήγε στο Κάιρο, κάποια μέρη αυτού πήγαν στη Βενετία, το Φεστιβάλ Μηδέν το πρόβαλε πάρα πολύ, το-, του Ηλία το-, συγνώμη τώρα, Athens...

**Ελένη Ξενάκη:** Α, κατάλαβα ποιο λέτε, το Athens Digital Festival.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι, και αυτό το πρόβαλε επίσης. Ταξίδεψε, νομίζω ταξίδεψε πολύ.

**Ελένη Ξενάκη:** Εγώ το παρακολουθούσα μέσω του προφίλ σας και το έβλεπα, την πορεία του τέλος πάντων.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι.

**Ελένη Ξενάκη:** Είναι κι αυτό μέσα στο ότι, κάποτε ίσως υπήρχε δυσκολία τού πώς θα μαζευτούν όλα αυτά τα άτομα μέσα σε ένα φεστιβάλ, με την έννοια ότι όταν είναι μεγάλες, πολυπληθείς οι ομάδες ή είναι από διαφορετικές χώρες, δεν θα ήταν τόσο εφικτό όσο τώρα που υπήρχε αυτό το κομμάτι του video art.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Όχι, δεν θα ήταν εφικτό. Και εκτός αυτού, να σου πω ότι και για μένα προσωπικά ήταν μια πολύ ιδιαίτερη-, για όλους μας ήταν ιδιαίτερη εμπειρία αυτό, αλλά επειδή κι εγώ έμαθα πάρα πολλά μέσα από αυτό... Να σου πω σε επόμενη φάση ότι φτιάξαμε-, έγινε μεταξύ πανεπιστημίων συνεργασία και ήρθαν σ' επαφή οι φοιτητές με τον Καναδά, το Πανεπιστήμιο της Regina, και δημιουργήσαμε κι ένα project μαζί τους. Που ήταν καταπληκτικό, ε; ήταν πάρα πολύ καλό project.

**Ελένη Ξενάκη:** Μου προλάβετε και την επόμενη ερώτηση που θα σας έκανα, γιατί θα σας ρωτούσα αν θα το επιχειρούσατε ξανά, αλλά το έχετε ήδη επιχειρήσει--

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι.

**Ελένη Ξενάκη:** --και το γνώριζα δηλαδή. Σας παρακολουθώ αρκετά στενά, γιατί με ενδιέφερε πάρα πολύ.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ευχαριστώ, ευχαριστώ.

**Ελένη Ξενάκη:** Δηλαδή πραγματικά ζήλεψα που δεν είμαι στο Πανεπιστήμιο στην Πελοπόννησο, αλήθεια σας το λέω. Ήθελα πάντα να σπουδάσω κιόλας Θεατρολογία, αλλά ο μπαμπάς μου επέμενε στην Αγγλική Φιλολογία σε πρώτη φάση, μετά έκανα Θέατρο.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Εντάξει, δεν είναι ποτέ αργά, ε;

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι. Θα γίνει κάποια στιγμή.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Εντάξει, θα γίνει.

**Ελένη Ξενάκη:** Σε σχέση με τον θεατή... Τώρα συνώνμη, σας τρέχω λίγο στις ερωτήσεις, θα 'θελα πολύ να συζητήσουμε περισσότερα αλλά για τον χρόνο σας περισσότερο.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι, ναι.

**Ελένη Ξενάκη:** Ήθελα να σας ρωτήσω τι σημαίνει για σας ενεργοποιημένος θεατής και αν άλλαξε η νοηματοδότηση του όρου μετά την πανδημία.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ενεργοποιημένος θεατής είναι και το «από» και το «έως», έχει τεράστιο εύρος. Δηλαδή είναι από τον θεατή ο οποίος επεμβαίνει στη δράση, είτε με τον λόγο είτε με τις προτάσεις του, που σηκώνει-, έτσι; με τις δράσεις αυτές που ξέρουμε, που αλλάζουν την τροπή της ιστορίας και απαιτούν από τον καλλιτέχνη μια ετοιμότητα. Δεν ξέρω γιατί αυτή η μορφή ενεργοποίησης του θεατή, σαν να μην με έχει ελκύσει και τόσο πολύ – εμένα όμως, είναι πολύ υποκειμενικό αυτό. Ενεργοποίηση του θεατή είναι να στήνεται μία παράσταση εμπλεκοντάς τον, όπως έχουν κάνει κατά καιρούς οι La Fura dels Baus, που στην πραγματικότητα ήταν μια διαδικασία σαν να είχαν εμποδίσει το κοινό τους... Καθυστερώ γιατί προσπαθώ να θυμηθώ τον τίτλο της παράστασης και δεν μου έρχεται. Έθεσαν το κοινό τους σε ομηρία. Θεωρώ ότι το κοινό έχει εμπλακεί σε δράσεις που έχει κάνει ο Romeo Castellucci που σπρώχνει νεκρά αυτοκίνητα προς το μέρος του κοινού. Βέβαια απειλητικά ακούγονται όλα αυτά.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Αλλά υπάρχει συναισθηματική εμπλοκή. Δεν υπάρχει ταύτιση, υπάρχει συναισθηματική εμπλοκή.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Είναι κυριολεκτικά «μπαίνω στην κατάσταση», είναι αυτό που θα αισθανόταν κάποιος άλλος με τεχνολογία immersive, με τα goggles, immersive.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Μόνο που εγώ, προσωπικά εγώ, εκτιμώ λίγο παραπάνω το real. Νομίζω ότι το immersive, η τεχνολογία, ευνοεί την κατάσταση--

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** --ενώ όταν συμβαίνει αυτό στην πραγματικότητα, το effort, η προσπάθεια είναι διαφορετική, και η εμπλοκή είναι διαφορετική, γιατί συμβαίνει μπροστά σου και δεν μπορείς να βγάλεις τα γυαλιά. Τα βγάλεις ή όχι, συμβαίνει μπροστά σου. Περιγράφω τώρα είδη και είδη εμπλοκής που μπορεί να υπάρχουν του θεατή. Για παράδειγμα εγώ στους La Fura dels Baus τελικά δεν το άντεξα, έφυγα.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι. Για σας δηλαδή έχει να κάνει περισσότερο με ταύτιση συναισθηματική, αλλά όχι να μπει με βία μέσα ας πούμε, να αναγκαστεί να αντιδράσει σε κάτι, όσο του να μπορέσει να... Αχ, δεν μπορώ τώρα να το θέσω κι εγώ με-, καταλαβαίνω ότι μιλάτε για κάτι άλλο.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Κοίταξε, δεν είναι ανάγκη ο θεατής να μιλήσει για να συμμετάσχει. Όταν όμως η παράσταση κι η δράση τον περιβάλλει...

**Ελένη Ξενάκη:** Δεν έχει την επιλογή, ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Είναι κάτι παραπάνω από ταύτιση, είναι σαν να συμβαίνει μες στο σπίτι μου. Σαν να συμβαίνει στο σώμα μου, πάνω μου. Δεν είναι απαραίτητο να είναι βίαιο, δεν είναι απαραίτητο να είναι βίαιο. Απλά, επειδή ο άνθρωπος έχει μια τάση από τη φύση του να κεντράρει σε θέματα που εγείρουν συναισθήματα φόβου... Ίσως να είναι μία συνεχή ανάγκη που έχουμε να προστατευτούμε, νομίζω ότι έχει να κάνει με ένστικτα που μας πάνε πολύ πίσω, υποθέτω και γι' αυτό τον λόγο πολύ πιο εύκολα μου έρχονται στο μυαλό αυτά, και τα αναφέρω εδώ τώρα.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Υπάρχει και η άλλου είδους εμπλοκή του θεατή, και εκεί είναι το ερευνητικό μου πεδίο, που έχει να κάνει με τον κυβοργισμό. Όπου ο καλλιτέχνης, δηλαδή ο performer, δίνει το δικαίωμα στον θεατή να τον κινήσει, να επέμβει πάνω στο σώμα του, χρησιμοποιώντας προγράμματα, ηλεκτρονικούς υπολογιστές, και ακούσια να κάνει manipulate τις κινήσεις κάποιου.

Λοιπόν, είναι μεγάλη η γκάμα. Εγώ πιστεύω ότι ναι, πρέπει να εμπλέκεται ο θεατής, και εντάξει, οι τρόποι τώρα έχουν ενδιαφέρον, είναι προς έρευνα, πάντα είναι προς έρευνα.

**Ελένη Ξενάκη:** Εντοπίσατε στον θεατή της πανδημίας κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά; Παρατηρήσατε κάποιες αλλαγές σε σχέση με τον φυσικό θεατή ας πούμε και τον θεατή του ψηφιακού χώρου;

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** –

**Ελένη Ξενάκη:** Σας κάνω λίγο δύσκολες ερωτήσεις νομίζω.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Όχι, είναι πολύ υποκειμενικό αυτό και με βάζει στη διαδικασία να μπω κι εγώ στη θέση του θεατή για να δω τι έγινε. Να σου πω ότι δεν μου άρεσε, εν τέλει παραιτήθηκα και δεν έβλεπα παραστάσεις.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Όμως σε φίλους μου που είναι λιγότερο κοντά στο δημιουργικό κομμάτι μίας δράσης –γιατί κατά τη γνώμη μου είναι άλλο η δράση, άλλο το θέατρο, άλλο το event, έχουν μεγάλες διαφορές όλα αυτά– σε φίλους μου λοιπόν που τους πρότεινα να δουν εκείνο ή το άλλο, ενθουσιάστηκαν. «Α, δεν το είχα δει, τι ωραίο, ευχαριστώ πάρα πολύ», κι όλο αυτό. Βέβαια, αυτό που τους πρότεινα να δουν δεν το είδα εγώ. Δηλαδή ήξερα τους καλλιτέχνες, ήξερα ότι είναι πολύ καλοί, πολύ δημιουργικοί κλπ, τους έκανα μία πρόταση για να αισθανθούν εκείνοι καλά.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι, ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Οπότε θέλω και πάλι να πω ότι, νομίζω ότι υπάρχει κοινό και κοινό. Ή ήταν η δική μου η φάση που βρισκόμουν τότε.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Πιστεύω ότι κάποιοι το πήραν απόλαυση, και νομίζω ότι κάποιοι άλλοι πραγματικά δεν άντεχαν να δουν παράσταση πίσω απ' την οθόνη τους.

**Ελένη Ξενάκη:** Το οποίο είχε να κάνει βέβαια και με την εμπλοκή. Θέλω να πω ότι, εγώ ας πούμε στην αρχή το είδα σαν ευκαιρία. Επειδή ζω στη Χίο, δεν σας το είπα αυτό, το να δω κάποια παράσταση ας πούμε στην Αθήνα είναι για μένα ένα ταξίδι το οποίο θα κάνω επί τούτου για να δω κάποιες παραστάσεις. Ξαφνικά είχα τη δυνατότητα να δω απ' όλο τον κόσμο παραστάσεις.

Αλλά κι εγώ βρέθηκα στην ίδια θέση με σας, ότι από ένα σημείο και μετά... Στην αρχή ξεκίνησα να βλέπω, αλλά κάπως μετά με απόθησε, γιατί είχε αρχίσει να μπερδεύεται η μια παράσταση με την άλλη, δεν καταλάβαινα τι έβλεπα, είχε χαθεί ας πούμε το βίωμα κατά κάποιο τρόπο μέσα από αυτό.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι, ναι. Γι' αυτό λέω ότι, έχω την εντύπωση ότι σε τέτοιες περιστάσεις, θεάματα που μπορεί να ελκύσουν παραπάνω τον θεατή μάλλον είναι αυτά που είναι πιο κοντά στην performance art.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Και όχι στο πιο συμβατικό ας πούμε –δεν το λέω προσβλητικά– και όχι στο πιο συμβατικό θέατρο, με το κείμενό του, την αρχή, τη μέση και το τέλος του. Δηλαδή εκεί, σε αυτές τις δύσκολες στιγμές, για να μείνει κάποιος νομίζω θέλει μεγαλύτερη ένταση.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι. Είναι και βιντεοσκοπημένο κάτι το οποίο δεν έχει προοριστεί για να προβάλεται βιντεοσκοπημένο, οπότε σίγουρα αφαιρεί και αυτό από τη δράση τέλος πάντων.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι-ναι, εγώ πήγα στην performance art γιατί εμπλέκει πάρα-πάρα πολύ σώμα μέσα.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι, ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Λιγότερο λόγο και πιο πολύ σώμα μέσα. Οπότε...

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι, ουσιαστικά δημιουργείτε μια καινούρια γλώσσα, φτιάξατε ένα καινούριο πεδίο.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Νομίζω ότι το άμεσο σώμα, είναι άμεσο. Το σώμα είναι το σώμα μας το... Είναι σώμα, είναι σώμα, είναι ωμό σώμα. Και αυτό από μόνο του είναι πιο καθηλωτικό.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

Σε σχέση πάλι με το κοινό, θα σας ρωτήσω αν θυμάστε κάποια συγκεκριμένη αντίδραση, κάποια τέλος πάντων ίσως-, κάποιον λόγο που εξέφρασε κάποιες θεατής και σας έκανε ιδιαίτερη εντύπωση, σας εξέπληξε, δεν το 'χατε σκεφτεί ας πούμε έτσι σαν πρόταση. Εννοώ στις συζητήσεις που κάνατε μετά την παράσταση, μετά την, πώς να το πω, προβολή, δεν γνωρίζω πώς να το πω σωστά.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι, ναι. Εγώ νομίζω ότι... Νομίζω πιο πολύ εκείνοι που ρωτούσαν πήραν την έκπληξη, γιατί ακούγεται λίγο περίεργο ότι κάνω κάτι –ή ακούγεται περίεργο ή too much honest– ότι κάναμε κάτι γιατί δεν ήμασταν καλά και γιατί έπρεπε να επιβιώσουμε. Γιατί δόθηκε αυτή η απάντηση. Νομίζω ότι πιο πολύ αυτό δημιούργησε μια αμηχανία. Που ήταν δηλαδή η αλήθεια.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ίσως περίμεναν να το ακούσουν με πιο όμορφα λόγια. Αλλά το διατύπωσα κι εγώ ακριβώς έτσι.

Κατά τα άλλα, να σου πω ότι παρατήρησα ότι το κοινό ντρέπεται να κάνει ερωτήσεις. Δεν έγιναν πάρα πολλές. Έγιναν, έγιναν, αλλά όχι πάρα πολλές. Και παρά του ότι –θα το είδες– δεν ήταν μία παράσταση, είχε κάποιες ιδιαιτερότητες.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι, ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Οπότε βρέθηκαν σε ένα θέαμα που ίσως και να μην το περίμεναν. Δηλαδή κάποιος φίλος μου είχε πει «τι ώρα να μπω να δω το φιλμάκι σου», «τι ώρα είναι η θεατρική παράσταση με ρωτούσε κάποιος άλλος». Δεν έμπαινα λοιπόν στη διαδικασία κι εγώ να εξηγήσω ότι «ξέρεις κάτι, δεν είναι φιλμάκι, δεν είναι θεατρική παράσταση». Ήταν κάτι άλλο.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ήταν κάτι άλλο, κάτι άλλο που προσπαθούσε να συνδέσει συναισθηματικό κόσμο τους ενός ανθρώπου με τον άλλο.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Δεν ξέρω αν φάνηκε, αλλά προσπαθούσε να υπάρχουν συνδέσεις, να μην είναι χωριστές παράγραφοι.

**Ελένη Ξενάκη:** Όχι, εγώ ήταν απ' τα project τα οποία αισθάνθηκα ότι απεικόνιζαν ακριβώς αυτό που ζούσαμε μέσα στο σπίτι μας, με όλο τον σουρεαλισμό που μπορεί να είχε η κατάσταση σε ορισμένες στιγμές. Και μ' αρέσει πολύ, κρατάω δηλαδή πολύ αυτό που είπατε σε σχέση με το ότι είπατε στους θεατές ωμά «επειδή το είχαμε ανάγκη».

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι.

**Ελένη Ξενάκη:** Και ίσως είναι ας πούμε πρώτη φορά που ανοίγει ένας διάλογος σε σχέση με το τι σημαίνει να είσαι καλλιτέχνης στις συνθήκες που επικρατούν αυτή τη στιγμή στον κόσμο, ανοιχτά με τον θεατή ας πούμε, να μπορεί ο θεατής να κατανοήσει πώς είναι να είσαι καλλιτέχνης σε αυτό τον κόσμο.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Κάπως έτσι είναι. Επίσης να πω σε αυτό ότι η μόνη χώρα που δεν ήταν σε lockdown –κι εκεί είχαμε πρόβλημα και η συνάδελφος δεν πειθόταν να κάνει κάτι εντός του σπιτιού– ήταν η Σουηδία. Και νομίζω ότι φάνηκε αυτό, ήταν το πρώτο...

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι, ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Δηλαδή δεν την έπειθα με τίποτα, δεν την έπειθα με τίποτα. Και καλώς, και καλώς.

**Ελένη Ξενάκη:** Ήταν αυτή η συνθήκη, ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Αφού εκείνοι δεν ήταν σε lockdown.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Εκείνοι μονάχα τα χέρια τους πλέναν συνέχεια.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι. Εντάξει, είναι θέμα πολιτικής ηγεσίας μετά, πάμε σε κάτι... Αλλά είναι σημαντικό που υπήρχε και αυτή η συμμετοχή.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Αυτοί δεν μπήκαν σε lockdown, και είχαν τα ίδια κρούσματα με μας, που ήμασταν σε lockdown.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Απλά πρόσεχαν. Είναι και θέμα κουλτούρας, ε; μερικά πράγματα.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Βέβαια αυτοί έχουν πολύ καλό σύστημα υγείας. Ναι, να μην μπορούμε τώρα στο πολιτικό κομμάτι. Αυτοί έχουν Υγεία.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι. Αλλά νομίζω ότι με το να ενταχθεί στο βίντεο, ουσιαστικά μπορούσε κάποιος θεατής να κάνει και αυτές τις προεκτάσεις αν ήθελε και μπορούσε να ψάξει τις συνθήκες απ' τις οποίες δημιούργησε ο κάθε καλλιτέχνης. Οπότε είναι σημαντικό που υπήρχε αυτή η πολυφωνία ας πούμε.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι.

**Ελένη Ξενάκη:** Επειδή είπατε για τις ερωτήσεις, ότι τέλος πάντων δεν έκανε πολλές ερωτήσεις ο θεατής και ντρέπεται...

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Συγνώμη, υπήρχε κι ένα άλλο θέμα, όχι, και μια άλλη καλλιτέχνης, η οποία κι αυτή έκανε το... [Ήχος κουδουνίσματος]. Χτυπάνε την πόρτα. ...η οποία και αυτή έκανε το δικό της έργο ακριβώς έξω απ' το σπίτι της, πάνω από τη θάλασσα.

**Ελένη Ξενάκη:** Ήταν η κοπέλα που με τις τηλεοράσεις αν θυμάμαι και το ραδιόφωνο.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι, ναι. Μεγάλη Οργή. ναι.

**Ελένη Ξενάκη:** Σε σχέση με τις ερωτήσεις που σας είπα για το κοινό, που είπατε ότι γενικά ντρέπóταν και δεν έκανε αρκετές ερωτήσεις, είχατε...

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ξένια, ξέρεις κάτι; Θα σε πειράξει να κάνουμε μία παύση δυο λεπτά; [Ήχος κουδουνίσματος].

**Ελένη Ξενάκη:** Όχι. Συγνώμη, αυτό κι εγώ αυτό ήθελα να το...

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Κάτι έτυχε τώρα, κάτι έτυχε, με συγχωρείς. Πρέπει να πάω, με συγχωρείς.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι-ναι.

-----

**Ελένη Ξενάκη:**

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι, με συγχωρείς τώρα Ξένια, αλλά...

**Ελένη Ξενάκη:** Όχι, μια τελευταία ερώτηση, κι εγώ θα σας αφήσω. Σας έχω ήδη... Ευχαριστώ πολύ.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι, ευχαριστώ. Εντάξει.

**Ελένη Ξενάκη:** Ήθελα να σας ρωτήσω τέλος πάντων αν επαληθεύτηκαν οι προσδοκίες που είχατε σε σχέση με την αντίδραση του κοινού. Επειδή μου αναφέρατε ότι είδατε ότι ντρέπóταν και δεν έκανε πολλές ερωτήσεις.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Αν επαληθεύτηκαν ή αν-;



**Ελένη Ξενάκη:** Οι προσδοκίες που είχατε σε σχέση με το κοινό.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Υπήρχαν κάποιες ερωτήσεις. Το περίμενα ότι το κοινό είναι ντροπαλό, γιατί να σου πω ότι και πιο πριν είχα δει κάποιων άλλων καλλιτεχνών τις δουλειές στην Αγγλία, ανθρώπων δηλαδή που κάνουν τηλεματική εδώ και πάρα πολλά χρόνια και, ενώ θεωρώ ότι είναι πιο εξοικειωμένοι με τέτοιου είδους μέσα –μέσα, όχι θεάματα– παρατήρησα ότι και εκεί οι θεατές... Τώρα εννοώ πάλι, εκεί διεθνές κοινό.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι-ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Όχι, και σε μας ήταν διεθνές το κοινό, απλά θέλω να πω ο δημιουργός ήταν Άγγλος. Και έβλεπες ότι κυρίως γράφουν στο chat. Δεν παίρνουν τον λόγο, γράφουν στο chat. Οπότε δεν είναι δικό μας μόνο, δεν είναι δικό μας, υπάρχει μία συστολή, ό,τι και αν σημαίνει αυτό. Μία κρίση. Με κρίνω πριν με κρίνει ο άλλος, οπότε συρρικνώνομαι.

**Ελένη Ξενάκη:** Έχει και πολύ ενδιαφέρον σε σχέση με την υπερπροβολή τα social media, με τα check-in, τις φωτογραφίες, σε...

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι, ναι. Καμία σχέση.

**Ελένη Ξενάκη:** Έχει πολύ ενδιαφέρον, ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Καμία σχέση. Μόλις σοβαρέψει λίγο η κατάσταση...

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Ναι-ναι, αυτό είναι ένα θέμα, τεράστιο θέμα προς συζήτηση. Αλλά νομίζω ότι οι θεατές προτιμούν να κάνουν chat, απ' το να μιλήσουν.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Κι όπως θυμάμαι και σε μας κάνανε chat αρκετοί πιο εύκολα. Αυτό.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι. Εγώ θεωρώ, εντάξει, ότι το καλό που προέκυψε με όλες αυτές τις digital προσπάθειες τέλος πάντων, τις ψηφιακές προσπάθειες, ήταν ότι εγώ κατάφερα... Δηλαδή τη δική σας παράσταση την παρακολούθησε μια φίλη μου, που θα την παρακολουθούσαμε μαζί υποτίθεται, αλλά εγώ τέλος πάντων κάτι προέκυψε εκείνη τη μέρα και δεν κατάφερα, αλλά καταφέραμε και είδαμε μαζί διαδικτυακά κάποια... Γιατί επιλέγαμε επίτηδες ό,τι υπήρχε σε live μετάδοση ή ήταν ζωντανό εκατό τοις εκατό, για να μπορέσουμε έτσι να έχουμε αυτή την αίσθηση του φουαγέ, ότι μετά βγαίνουμε και συζητάμε πάνω σε αυτό, διαδικτυακά έστω. Οπότε εντάξει,

αυτές είναι απ' τις ευκαιρίες που δόθηκαν, ήταν πολύ ωραίες για τους θεατές, εντάξει, και το βλέπουμε πώς θα γίνει ώσμωση με το παρελθόν και το μέλλον.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Βέβαια, το project στο οποίο αναφέρομαι που είχα δει γίνονταν πράγματα live, και μέσω Eventbrite, και δυστυχώς είχανε την ατυχία –γιατί κι εμείς για live πηγαίναμε στην αρχή και την τελευταία στιγμή το άλλαξα σε recorded– και έπεσε το σύστημα. Δεν ολοκληρώθηκε. Αυτό.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι. Ήταν και οι τεχνολογικές δυσκολίες μες στο παιχνίδι, δεν ήταν φτιαγμένα γι' αυτού του είδους τα θεάματα, ήταν λύση ανάγκης.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Όχι, πρέπει να έχεις φροντίσει να έχεις ένα πολύ καλό σύστημα υποστήριξης και να έχεις πάρα πολλά data, και το δίκτυο να είναι πάρα πολύ καλό.

**Ελένη Ξενάκη:** Ναι.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Αυτά.

**Ελένη Ξενάκη:** Σας ευχαριστώ πάρα πολύ για όλα.

**Εμμανουέλα Βογιατζάκη:** Να 'σαι καλά.

## **Βιβλιογραφία:**

### **Πηγές στην ελληνική γλώσσα:**

Αρτώ, Α., 1992. Το Θέατρο Και Το Είδωλό Του. Δωδώνη, σ.102-103, 108-109, 110-111, 137-139

Βερβεροπούλου Ζ., Arts Journalism and Theatre in the Pandemic Era: Mutations, Redefinitions and Challenges

<http://www.critical-stages.org/22/arts-journalism-and-theatre-in-the-pandemic-era-mutations-redefinitions-and-challenges/>

Γκροτόφκι, Γ., 2010. Για ένα Φτωχό θέατρο. Κοροντζή, σ.19-21, 25-26, 41, 50-51, 53, 55, 203, 207, 209-213

Ιωαννίδης Γ., Το θέατρο μετά,

<https://mag.frear.gr/to-psi-fiako-katafygio-kai-to-theatro-se-kairoys-pandimias/>

Κονομή Μ., 2022, “Μετασχηματισμοί της σκηνογραφίας στο διευρυμένο πεδίο και στην τεχνολογική σκηνή: αναζητώντας την Αντιγόνη με νέα ψηφιακά μέσα” (υπό δημοσίευση, *Παράβασις*).

Μουντράκη Ε., Το go or not to go? Σκέψεις για το θέατρο στη μετά-Covid εποχή

<https://mag.frear.gr/to-psi-fiako-katafygio-kai-to-theatro-se-kairoys-pandimias/>

Μπάρμπα, Ε. 2004. Η Γη της Στάχτης και των Διαμαντιών, Αθήνα: Πολιτεία, σ.41

Μπρουκ, Π., 1998. Η Ανοιχτή Πόρτα. Κόαν, σ. 14-15, 31, 44-48, 56-57, 72, 124-126

Μπρουκ Π., 2009. Ένας Άλλος Κόσμος. Κοάν. σ. 23, 30, 233, 235

Μπρεχτ, Μπ., 2000, Οι Διάλογοι από την αγορά Χαλκού, μτφρ. Γλυτζουρή Α., Εκδόσεις Δωδώνη, Εισαγωγή, σ. 179-180.

Πατσαλίδης Σ., A Pandemic Theatre “Album” of First Reactions: An Introduction  
<http://www.critical-stages.org/21/a-pandemic-theatre-album-of-first-reactions-%CE%B1n-introduction/>

Πεφάνης Γ., Τρία παραπλανητικά βήματα προς το «ψηφιακό θέατρο» της πανδημίας  
<https://mag.frear.gr/to-psifiako-katafygio-kai-to-theatro-se-kairoys-pandimias/>

Στρούμπος, Σ. «Μπέρτολτ Μπρεχτ: Θεατράνθρωπος – Διαλεκτικός – Κομμουνιστής. Ένα ταξίδι που τελείωσε νωρίς», *Σημείο Μηδέν*, <http://simeiomiden.gr/wp-content/uploads/Berthold-Brecht.pdf>.

#### **Ξενόγλωσση βιβλιογραφία:**

Alkema H., TheaterStudio Dries Verhoeven, 'U bevindt zich hier'  
<https://www.trouw.nl/cultuur-media/u-bevindt-zich-hier-van-dries-verhoeven-was-eerder-een-confrontatie-met-de-anonimiteit-maar-nu-niet-meer~be3c0749/?referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

Blin, Roger, “Antonin Artaud in ‘Les Cenci.’” *The Drama Review: TDR*, vol. 16, no. 2, 1972, σ. 91–145. *JSTOR*

Boal, A., 2002, *Games for Actors and Non-Actors*, 2<sup>η</sup> έκδ., Routledge,

Cameron, K. and Frenz, H., 1945. The Stage History of Shelley's *The Cenci*. *PMLA/Publications of the Modern Language Association of America*, σ.21-22.

Freire, P., 2000, *Pedagogy of the Oppressed.*, επετειακή έκδοση, Continuum, σ.45-46.

Heim, C., 2016. *Audience as Performer, The changing role of theatre audiences in the twenty-first century*. 1st ed. Routledge.

Jones, K., 2017, Re-Imagining Expectation for the Theatrical Event, *Common Ground*, σ. 80-82

Machamer, J., 2017. Immersive Theatre, Engaging The Audience. *Common Ground*, σ.67-68.

Production History | Mother Courage and Her Children. (2022)  
<https://journeys.dartmouth.edu/mothercourage/production-history/>

Smith, S., 2019. Pervasive theatre: post-screen audiences and professional performance practice.  
σ.2-8

Studio Dries Verhoeven, You are here  
<https://driesverhoeven.com/project/u-bevindt-zich-hier/>

Van der Putt F., INDRUKWEKKEND RITUEEL VOOR DE 21STE EEUW  
<https://www.theaterkrant.nl/recensie/u-bevindt-zich-hier/studio-dries-verhoeven/>

Warren, J., 2017. *Creating Worlds, How To Make Immersive Theatre*. NHB, σ.x-xiii.

Werry, M. and Schmidt, B., 2014. Immersion and the Spectator. *Theatre Journal*, 66(3), σ.468-476-477.